Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

Sega
Nintendo
Sony
Jaguar
Neo Geo
3DO

50e numéro
50 consoles à gagner

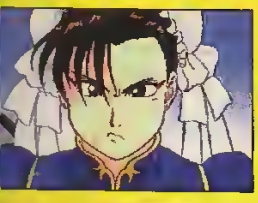
GRAND CONCOURS STARGATE GAGNEZ UNE PSX

CES de Las Vegas : les dernières news

DOSSIER ANNIVERSAIRE L'HISTOIRE DES JEUX VIDEO VUE PAR PLAYER

'OH SHIN DEN écrase irtua Fighter !

TREET FIGHTER II le DA



VICTORY GOAL SATURN meilleur que FIFA 3DO ?

CONSOLE APPLE révélations exclusives

50 Février 95

30F

M 4413 - 50 - 30,00 F

LA BOUTIQUE TOON

LES NOUVEAUTÉS

En 2058 à Tokyo, trois jeunes gens munis d'armures spéciales luttent contre le crime. Contient les trois épisodes de la série. Jaquette provisoire. Secam, Ss-titrée français

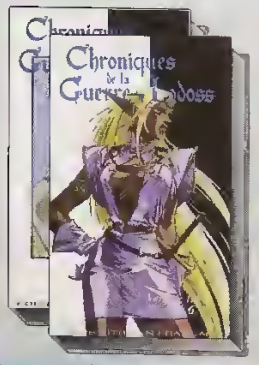
➤Borgman 2058 (Fin 03/95) 147 F

Une lycéenne qui a été témoin d'un meurtre,doit se déguiser pour échapper aux agresseurs. Tirée d'un manga de Mitsuru Adachi. Contient deux épisodes Secam, Ss-titrée français. Jaqt provisoire

➤Slow step Vol 1 (Fin 03/95) 147 F

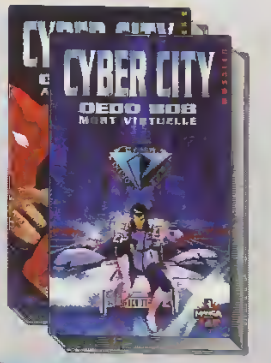
Yohko, une jeune fille de 16 ans se retrouve malgré elle à chasser des démons, surtout celui qui a pris possession de l'esprit de son professeur. Secam, Ss-titrée Français. «Mamono hunter Yohko»

➤Vol 1 «Chasseuse de démons» 117 F



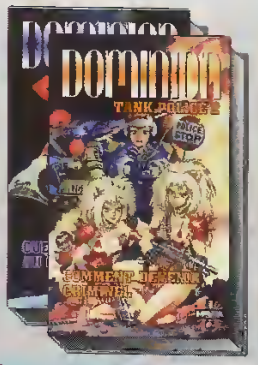
Les aventures de Parn et ses amis. On fera connaissance dans le Vol 3 de la belle elfe noire Pirotess. Secam, Ss titrée français (la légende de Lemnear aussi !)

- ❑ Lodoss Vol 1 (ep 1 2-3) 167 F
- ❑ Lodoss Vol 2 (ep 4-5) 137 F
- ➤Lodoss Vol 3 (ep 6 7) 137 F
- ❑ Pack vidéos Lodoss 1+2 297 F
- ❑ Pack vidéos Lodoss 1+2+3 397 F
- ❑ La légende de Lemnear 137 F



Dans un Tokyo du futur, on fait appel à des repris de justice pour résoudre les affaires délicates. Sen Goku est ainsi contacté pour venir en aide à 50 000 personnes prisonnières dans une tour. Secam. Version Française

- ➤Cyber City VF Vol.1 127 F
- ➤Cyber City VF Vol.2 (fin 2/95) 127 F
- ❑ Cyber City Vol 1 Pal V Anglaise 147 F
- ❑ Cyber City Vol.2 Pal V Anglaise 147 F
- ❑ Cyber City Vol 3 Pal V Anglaise 147 F



Les aventures souvent loufoques d'une section de police aux méthodes quelque peu originales dans un monde ravagé par la pollution. D'après une BD de Masamune Shirow. Deux épisodes par cassette. Secam, Version Française

- ➤Dominion VF Vol 1 147 F
- ➤Dominion VF Vol 2 (fin 2/95) 147 F
- ➤Manga Dominion (fin 2/95) 77 F
- ❑ Dominion Vol 1 Pal V Ang 147 F
- ❑ Dominion Vol 2 Pal V Ang 147 F

LES POINTS TOON : 10% DE REMISE ? C'EST FOU NON ?

Des Points Toon vous sont accordés à chaque commande, ceux permettant d'obtenir des mangas ou vidéos gratuits ! Le catalogue donne le prix en Points Toon des articles. Par exemple, un Manga vaut 3 ou 4 points). Bien utilisés, les Points Toon vous feront bénéficier de plus de 10% de remise !

Vous gagnez un Point Toon par 100F de commande (1 point de 100 à 199F, 2 points de 200 à 299F, etc.) Aucun si moins de 100 F de commande)

Gratuit pour 3 Points Toon

ANGLAISES

Vidéos Pal, Version Anglaise

- AD Police ➤ Vol 1 ➤ Vol 2 ➤ Vol 3 137 F
- Cyber City ➤ Vol.1 ➤ Vol 2 ➤ Vol 3 147 F
- ❑ Fist («ken le survivant») 167 F
- ❑ Macross «Clash of the Bionids» 187 F
- Macross II ❑ Vol 1 ❑ Vol 2 ❑ Vol 3 147 F
- Box set contient les 3 Macross II et «Clash»
- ❑ Macross II Box set 547 F
- Crying Freeman
- ❑ V 1 ❑ V 2 ❑ V 3 ❑ V 4 ❑ V 5 147 F

UROTSUKIDÔJI

- ➤Urotsukidôji I Secam VF 167 F

Toute la série disponible en Pal, V. Anglaise

- Urotsukidoji ❑ I ❑ II ❑ III 1 ❑ III 2 147 F
- ❑ Urotsukidôji III 3 167 F
- ➤Urotsukidôji III 4 167 F
- ➤Box set (4 K7 III 1 à III 4) 547 F

LE PACK DECOUVERTE MANGAS : 247 F

PACK !

Tout pour s'initier au monde des Mangas ! Contient Appleseed T 1, DBZ n°38, Dragon Ball T 1, Ranma 1/2 T 1, Video Girl Ai T 1, Sailor Moon T 1 (Nouveauté !) DBZ 38 en japonais, les autres en Français

➤Pack «Découverte Manga» 247 F

BLACK MAGIC

Sybel, une jeune journaliste, enquête sur les méfaits de deux robots destructeurs. Masamune SHIROW

- ❑ Manga B M Français 77 F
- ➤ Vidéo Secam SS T F (04/95) 137 F
- ❑ Vidéo Pal V. Anglaise 167 F

MAGAZINES

Kaméha est spécialisé mangas 384p par reliure, dont 320p de mangas! Reliés par 2.

- ❑ Reliure Kaméha 1&2 47 F
- ➤Reliure Kaméha 3&4 (fin 2/95) 47 F

Animeland est spécialisé dans les dessins animés japonais. News, dossiers, previews. Magazine Français - 21x29,7 cm 68 pages

- Animeland ❑ 1 (reédition) 30 F
- Animeland ❑ 15 ❑ 16 35 F
- ➤Animeland 17 (fin 2/94) 35 F

RANMA 1/2

Pourquoi 1/2 ? Au contact de l'eau froide, il change de sexe... Miammm !

Manga Français 192p N&B

- ❑ Tome 1 ❑ Tome 2 ❑ Tome 3 37 F
- ❑ Tome 4 ❑ Tome 5 ➤ Tome 6 37 F

Vidéo Secam Ss-T Français

- ❑ Ranma 1/2 Vol 1 (OAV 1 & 2) 147 F

Deux nouvelles histoires : dans la première, la mère de Ranma apprend la cuisine à Akane et dans la deuxième, Hinako est une prof aux pouvoirs surprenants. Dispo mi février

- ➤ Ranma 1/2 Vol 1 (OAV 3 & 4) 147 F

Cardass, Hero Collection 2, LaserCards

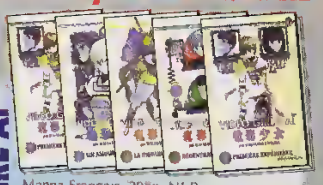
CARDASS, HC 2

Hero Collection 2, Disponibles en Dragon Ball Z, Sailor Moon et Yu Yu Hakusho (précisez à la commande !).

- ❑ Le sachet de 10 cartes 27 F
- ❑ Les 5 sachets de 10 127 F
- ❑ Les 10 sachets de 10 227 F
- ❑ La boîte : 20 sachets + poster 427 F

	La carte	Les 5	Les 20
❑ Cardass DBZ 19	7 F	33 F	117 F
❑ Cardass DBZ 21	10 F	47 F	167 F
❑ Lasercards DBZ	9 F	40 F	147 F

Les Lasercards sont brillantes, autocollantes

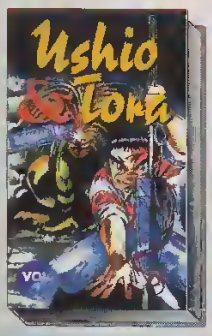


VIDEO GIRL AÏ

Manga Français, 208p, N&B.

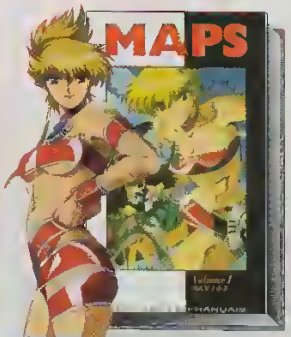
- ❑ Vol.1 «Un amour impossible» 30 F
- ❑ Vol.2 «La disparition» 30 F
- ❑ Vol 3 «Régénération» 30 F
- ➤Vol 4 «Première expérience» 30 F
- ➤Vol 5 «Dualité» (courant 2/95) 30 F
- ➤Les 5 (livrés dès la sortie du 5) 147 F

SONT À LA BOUTIQUE TOON !



Ushio un jeune garçon, libère un démon emprisonné dans un temple et il devra sympathiser avec lui pour se débarasser d'autres créatures. Une série où les gags ne manquent pas ! A ne surtout pas prendre au premier degré.
Deux episodes
Secam, Ss-titrée français

➤Ushio & Tora Vol 1 — 117 F

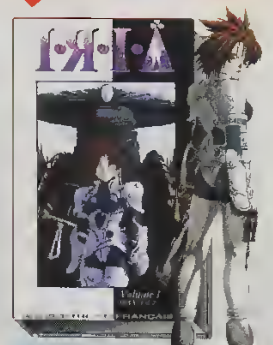


Une androïde recherche un jeune garçon qui se révèle être le descendant de pirates de l'espace. Ces pirates ont caché quelque part dans l'espace un fabuleux trésor.
Deux episodes
Secam, Ss-titrée français

➤Maps Vol 1 (mi 2/95) — 147 F

Une bande de motards rebelles se bat sur une planète Venus déchirée par une guerre civile. Une jeune journaliste se retrouve mêlée à ceux-ci.
Un grand film de science fiction de Yoshikazu Yasuhiko.
Secam, Version française

➤Venus wars VF — 167 F
❑ Vidéo Pal V Anglaise — 167 F



Sur la planète Mice, Iria affronte le Zeiram, une créature monstrueuse et sanguinaire. D'après des personnages crées par Masakazu Katsura, auteur de Vidéo Girl Ai. Deux épisodes sur cette cassette.
Secam, Ss-titrée français

➤Iria Zeiram Vol 1 (mi 2/95) — 137 F

Le chojin est un démon suprême qui apparaît tous les 3000 ans pour unifier le monde des humains, celui des bêtes, hommes et celui des démons. Mais en qui sommeille-t-il ? Un classique mélangeant horreur et érotisme, à déconseiller aux plus jeunes. Secam, Version Française. 6 autres episodes disponibles en anglais, Cf page de gauche !

➤Urotsukidôji Vol 1 VF — 167 F

MANGAS Fr.

Akira ❑T1 ❑2 ❑3 ❑4 ❑5 ❑6 ❑7	97 F
Akira ❑8 ❑9 ❑10 ❑11 ❑12	97 F
Manga Appleseed ❑T1 ❑T2	77 F
❑Vidéo «Applesseed» Pal V Ang	167 F
➤Manga Docteur Slump Vol 1	37 F
➤Gunnm T 1 Français 240p N&B	40 F
❑Vidéo «Battle angel alita» Pal V Ang	167 F
Manga Orion ❑T1 ➤T2	77 F
Manga Sailor Moon ❑T1 ➤T2	37 F
➤Street Fighter II T1	47 F

PACK DBZ 497 F !

PACK DBZ

L'affaire de la Boutique Toon !
4 vidéos DBZ au choix (1 à 12), 1 manga Dragon Ball au choix (1 à 11) et un sachet de 10 cartes Hero Collection 2 !!

➤Pack «DBZ» — **497 F**

DRAGON BALL Z

Vidéos Secam, Version Française

❑Vol 1 «A la poursuite de Garlic»	137 F
❑Vol 2 «Le robot des glaces»	137 F
❑Vol 3 «Le combat fratricide»	137 F
❑Vol 4 «La menace de Namek»	137 F
❑Vol 5 «La revanche de Cooler»	147 F
❑Vol 6 «100 mille guerriers»	147 F
❑Vol 7 «L'offensive des Cyborgs»	147 F
❑Vol 8 «Broly le super guerrier»	147 F
❑Pack 4 vidéos DBZ au choix plus un manga à 37 F au choix plus un sachet Hero Collection 2	**497 F**
❑Pack 8 vidéos DBZ au choix plus un manga Dragon Ball au choix	**897 F**

Volumes 9 12 ci dessous disponibles début Mars
Les jaquettes de ces vidéos sont provisoires

➤Vol 9 «Mercenaires de l'espace» — 147 F
Le fameux Bojack vient perturber un tournoi des arts martiaux inter-galactique.

➤Vol 10 «le père de Son Goku» — 147 F
Il s'agit de l'épisode special racontant toute l'histoire de Badack, le père de Son Goku et son combat contre Freezer

➤Vol 11 «l'histoire de Trunks» — 147 F
Autre épisode special qui devoile le futur chaotique d'où vient Trunks avant de remonter le temps pour guérir Son Goku.

➤Vol 12 (Le Film Vol 1) — 147 F
Réedition du premier film de Dragon Ball (sans «Z»)

DES MANGAS...

DRAGON BALL

Dragon Ball en Français, 192p N&B

❑Tome 1 ❑Tome 2 ❑Tome 3	37 F
❑Tome 4 ❑Tome 5 ❑Tome 6	37 F
❑Tome 7 ❑Tome 8 ❑Tome 9	37 F
❑Tome 10 ❑Tome 11	37 F
➤T 12 «Les forces du mal»	37 F
❑DBZ 38 (en japonais)	40 F
❑DBZ 39 (en japonais)	40 F
❑DBZ 40 (en jap, courant mars)	40 F

PROMOS GOODS

Figurines à peindre en résine taille 10 cm

❑«Son Gokû»	Promo 97 F
❑«Vegeta»	Promo 97 F
❑«Cell»	Promo 97 F
❑Kit peinture (5 figurines)	Promo 97 F
❑Les 3 figurines+kit	Promo 347 F
Tee Shirt DBZ «Trunks»	❑M ❑L 87 F
Tee Shirt DBZ «Gohan»	❑M ❑L 87 F
➤Sweat-Shirt DBZ	127 F

CATALOGUE COULEUR GRATUIT

COMMANDER, DEMANDER LE CATALOGUE :
Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez le nous avec votre règlement. **Expédition** le jour même de la réception de votre commande ! **Réservation d'articles** commandez séparement, ils vous seront expédiés dès leur sortie. Si vous payez par **carte bancaire**, vous pouvez aussi commander par téléphone ou minitel. **Chronopost** (+) ou **coursier** (livraison le soir-même à Paris) commandez par téléphone (uniquement paiement par CB)

(16.1) 49.76.19.63
Lun-Ven 10h-19h
Fax (16.1)43.97 32.36

3614 TOON
Commande
Promos

LA BOUTIQUE TOON
BP 249
94102 SAINT-MAUR Cedex

TITRES	PRIX
1	
2	
3	
4	
5	
5 articles ou plus : 1 Point Toon supplémentaire offert	
6	
Catalogue (aucun frais de port)	Gratuit

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :
Date de naissance :
PL0295

FRAIS DE PORT, QUELQUESOIT LE NB. D'ARTICLES	
France métropolitaine / DOM TOM :	
Envoi normal (5 jours environ)	27 F
Envoi colissimo (2 jours maximum)	37 F
Supplément envoi recommandé	12 F
DOM (Recommandé avion)	57 F
TOM (Recommandé avion)	87 F
Europe Tunisie Maroc Algerie :	
Recommandé économique	60 F
Recommandé prioritaire	90 F
Contre-remboursement : ajoutez	39 F
TOTAL A PAYER	

❑ Cheque (à l'ordre de «Pixtel») **Signature**
❑ Eurochèque ❑ Contre Rbt
❑ Mandat (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard

N° ____ ____ ____ ____

Expire à fin ____ / ____

PLAYER ONE [illegible]
[illegible]
19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne Cedex
Tél. 41 10 20 30 Fax 46 04 80 57
36 68 77 33 (Jeux). 36 70 77 33 (Hot-line). 3615 PLAYER ONE

Directeur de la publication : [illegible]

RÉDACTION
Directeur de la rédaction [illegible]
Rédacteur en chef [illegible]
Secrétaire de rédaction [illegible]
Rédacteurs [illegible]

Responsable TV [illegible]

Directeur artistique [illegible]

PUBLICITÉ
Tél. 41 10 20 40
Responsable de la publicité [illegible]
Assistante de publicité : [illegible]
Responsable marketing et télématique : [illegible] NG PEVI
Hot-line [illegible] Minitel : Arielle FRIGAMPS

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX
Assistante de fabrication : [illegible] RICHARD
Maquettistes-Infographistes : [illegible] MONE MIRAULT
Photogravure : [illegible]
Impression : [illegible]

Service abonnements
[illegible] Fay-le Grand
Tél. (16) 44 69 26 26

Service des ventes : PROMÉVENTE Michel IATCA
(réservé uniquement aux dépositaires de presse)
Contact : Dominique BELLEVRAT
[illegible] au terminal EBE

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION S.A. au capital de 4 millions de F
[illegible] 5341 547 U24
Président-directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Isabelle MONTRAND
Secrétariat : Christine NABAIS

Commission paritaire n° 72 809 Distribution NMPP
Dépôt légal janvier 1995
Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos : tous droits réservés : Arnaud LEBCADIEU
Sam SOUIBGUI David TENE

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Pour la rubrique Trucs en Vrac, toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra.
Attention ! les meilleurs seront publiés.
Écrivez à Astuceman,
PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Pour les Plans & Astuces,
adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

La couv'

O. Vatine

édito

Ça y est, Player a bouclé son 50e !

Et 50 numéros, ça fait un bail. Lorsque nous avons commencé l'aventure Player, les micro-ordinateurs régnaient encore en maîtres et Sega comme Nintendo étaient inconnus en dehors d'un cercle étroit d'initiés. À l'époque, la NES et la Master commençaient tout juste à faire leur trou, la Megadrive et la Game Boy venaient d'arriver dans notre beau pays et nombreux étaient ceux qui nous disaient que notre petit canard de 68 pages allait se planter en beauté, emporté par la chute des consoles.

Et pourtant, quatre ans et demi plus tard, la situation a changé du tout au tout. Avec plus de cinq millions de machines à jouer installées en France, le secteur des jeux vidéo est en passe de devenir aussi gros que celui du ciné ou de la musique. Des firmes aussi « sérieuses » que Apple, Time Warner, BMG ou Sony daignent désormais s'intéresser à nos « petits Mickey ». La vidéo et les images de synthèse colonisent nos machines pour le meilleur et pour le pire alors qu'une nouvelle génération de consoles aux performances inimaginables il y a peu, s'apprête à prendre d'assaut le vieux continent. Player, lui, est toujours là. Plus gros qu'au départ, plus beau (enfin, on espère) et encore plus branché bédé et ciné. Bien sûr, l'équipe s'est partiellement renouvelée. Des petits jeunes de talent sont venus rejoindre les vieux briscards, survivants du numéro 1. Mais une chose n'a pas changé : notre passion, toujours intacte. De Mario I sur NES à Toh Shin Den sur PlayStation, on « kiffe » toujours sur les bons jeux... et on espère que vous aussi. Alors, merci de nous avoir suivis jusqu'ici et rendez-vous pour le number 100.

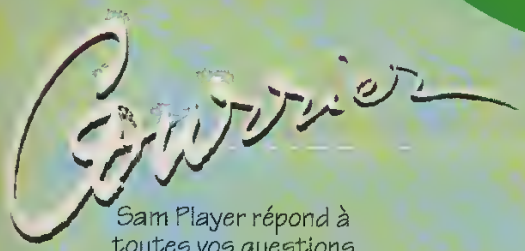
Sam Player

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

sommaire

CONCO 50 Pages 6 e

50 consoles à gagner pour fêter la 50e édition de Player One



Sam Player répond à toutes vos questions

8 Courrier

12 Stop Info

30 Over the World

43 Dossier CES

59 Tests

100 Vite Vu

112 Trucs en Vrac

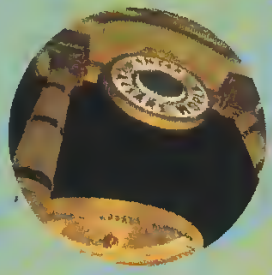
118 Plans & astuces

129 Dossier L'aventure Player one

140 Reportage

La Nec FX, les mangas en français... et toute l'actualité du jeu vidéo passée en revue

Découvrez l'incroyable Toh Shin Den et les meilleurs jeux venus de l'étranger



Robby, Pedro et Iggy sont allés faire leur moisson de news au CES de Las Vegas

Les meilleurs jeux du mois testés sans pitié

Wolfen continue de défricher Shining Force II pour vous

Des astuces et des codes pour finir vos jeux préférés

Street Fighter, le DA, et la sélection d'ino

Bilan de 50 numéros de folie, de coups de cœur, de galères aussi. Et ce n'est pas fini (enfin, on l'espère) !

POUR FÊTER LE N° 5

GAGNEZ

10 Super Nintendo

5 Game Boy

10 Super Game Boy

Pour les gagner il suffit de répondre aux questions suivantes :

1 À quelle date (mois et année) a été officiellement lancée la Mega Drive en France ?
a. Aout 1990 **b.** Septembre 1990 **c.** Octobre 1990

2 À quelle date (mois et année) a été officiellement lancée la Super Nintendo en France ?
a. Décembre 1991 **b.** Avril 1992 **c.** Mai 1993

3 Player One anime une émission sur MCM. Quel jour eu lieu la première ?
a. 10 mars 1992 **b.** 5 avril 1993 **c.** 8 janvier 1994

4 Combien de pages comptait le numéro 1 de Player One ?
a. 44 pages **b.** 68 pages **c.** 100 pages

0 DE PLAYER ONE, CONSOLES

Modalités du concours

Un tirage au sort parmi les bonnes réponses, aura lieu devant huissier.
Il permettra d'établir une liste de 50 gagnants et un classement. Les gagnants recevront la console de leur choix dans l'ordre du classement et dans la limite des disponibilités.

Pour participer au concours

- **composez le 36 68 77 33** et jouez avec nous en direct
- **tapez 3615 PLAYER ONE** rubrique JEUX
- **ou adressez vos réponses sur carte postale**

uniquement en indiquant vos nom, prénom, adresse
ainsi qu'un classement des consoles par ordre de préférence
(en 1 mettez la console que vous préféreriez recevoir si vous gagnez, en 7 votre dernier choix) :
Player One, Concours « Le cinquantième », BP 4 - 60700 Sacy-Le-Grand

Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 10 consoles Mega Drive, 7 consoles Game Gear, 5 consoles 32X, 3 consoles Mega - CD, 10 Super Nintendo, 10 Super Game Boy et 5 Game Boy , les réponses devront parvenir avant le 5 mars 1995 à minuit , les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses ; les résultats seront publiés dans *Player One* n° 52 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 25 mars 1995 , le présent règlement est déposé chez Maître Savoye, huissier de justice à Rouen, et disponible sur simple demande à l'adresse du journal.

le Courrier de Sam Player

Haaaappy birthday... ce n'est pas tous les jours que l'on écrit sa cinquantième rubrique ! Hips, champagne pour tous ! Ne vous étonnez donc pas si les réponses que je vais faire sont un peu alambiquées (c'est le cas de le dire), mais bon, un numéro 50 ça se fête et pas qu'un péu. Ciao à tous, rendez-vous pour le n° 100 en septembre 1999, neuf ans mois pour mois après la sortie du n° 1 de *Player* en septembre 1990.

Sam,

Je passe les compliments en disant que ton mag est géant, tu le sais. J'ai un petit problème. Depuis que je suis petit, j'adore Donkey Kong, plus que Mario. J'ai son premier jeu sur NES avant son dernier sur Super NES : Donkey Kong Country.
1°) La difficulté est bonne mais je l'ai fini en 2 h 50, c'est le premier jour.
2°) Je trouve que la fin est [illegible], mais qu'elle est un peu copiée sur celle de Mario World. [illegible], j'ai été un peu déçu, malgré les graphismes (époustouflants), l'animation (étonnante), le son et la jouabilité (presque parfaits). Bon, allez, mon Sam, je t'en [illegible], ça fait plusieurs fois que je t'écris et je n'ai pas eu de réponse. Je veux savoir si c'est avec le [illegible] ou si le jeu est imparfait.

Nicolas, alias Donkey Kong fanatique.

Salut Nico,
Je ne voudrais pas te vexer, mais si tu crois que tu as fini Donkey en 2 h 50, tu te trompes. Tu as sans doute tué le boss, mais tu n'as pas fini le jeu à 101 %. Regarde ton pourcentage dans la sauvegarde et tu verras que j'ai raison. Quant au générique de fin, je suis d'accord avec toi, il s'inspire fortement de celui de Mario World.

Sam

Salut Sam,

Je voudrais pousser un grand coup de gueule ! OOOOOOHHHHHH ! Stop ! Pas contre toi, mais contre les sociétés de vente par correspondance.
En juillet 1994 (le 13 pour être précis), j'ai commandé par téléphone une Jaguar française à [illegible], dont le magasin est situé à Paris.
Le 19 juillet 1994, j'ai reçu la console, mais elle ne fonctionnait pas correctement.
1°) L'image était courbée et floue (ça fait 2 couleurs sur 16 millions, c'est cool, pas mal, hein ?)
2°) La cartouche de jeu avait été ouverte (les vis étaient visibles).
3°) Parfois, la console ne s'allumait pas (elle devait avoir sommeil !).
4°) La garantie datait du 2 juin 1994. Les autres problèmes étaient mineurs.
J'ai téléphoné au magasin le mardi 19 juillet après-midi, mais comme par hasard, notre communication a été interrompue (comme c'est bizarre !).
J'ai donc renvoyé la console le 23 juillet 1994 avec une lettre expliquant les raisons de mon renvoi et demandant l'échange de la Jaguar ou bien le remboursement pur et simple.
Il y a environ deux mois, j'ai appris sur Minitel que le magasin avait été obligé de fermer pour des raisons judiciaires. Aujourd'hui, je vous écris en espérant que vous pourrez m'aider à résoudre mon problème : je n'ai ni la console, ni mon argent, et [illegible], je peux vous dire que ça fait un sacré [illegible].
Je possède les preuves de mon paiement (relevé bancaire), ainsi que la preuve de dépôt en recommandé et enfin l'avis de réception certifiant que le magasin a reçu mon envoi le 27 juillet 1994.
En espérant une réponse, je vous remercie et souhaite longue vie à votre magazine, ainsi qu'à toute l'équipe évidemment.

Little Jaguar

Salut Little Jaguar,
Alors là, mon pauvre, tu me sembles bien mal barré ! La meilleure chose à faire dans ton cas, c'est de t'adresser à une association de défense de consommateurs.
Mais je profite de ta lettre pour prévenir les autres lecteurs de faire bien attention lorsqu'ils achètent des consoles en import parallèle. Il faut savoir par exemple si la console a été modifiée en Secam (c'est la norme française) ou bien si elle est en NTSC (normes américaine ou japonaise), si elle est livrée avec un adaptateur secteur aux normes françaises. De toute façon, pour les consoles d'import, nous vous conseillons de vous déplacer et d'effectuer un essai dans le magasin avant de les acheter. Pour ceux qui ne peuvent pas faire le déplacement, vous pouvez nous appeler le mercredi après-midi à la rédaction et nous pourrons vous donner quelques adresses de magasins qui font de la vente par correspondance et qui sont fiables.
En attendant, pour Little Jaguar et pour tous ceux qui ont eu le même genre de problème, vous pouvez toujours téléphoner à l'Institut national de la consommation au (16-1) 45 66 20 20.

Sam

Salut Sam Player,

Je t'exprime tout de suite pour te dire que j'ai engagé Zangief pour te donner une correction si tu ne me publies pas. Alors, fais gaffe.
1°) Allez, sérieux, voilà, j'ai une Saturn d'import et j'ai lu dans le dernier Player One que l'on aurait du mal à jouer avec des jeux genre Myst, Magic Night, parce qu'ils sortent en jap, mais à quoi sert le [illegible] multilingue ?
2°) La Ultra 64 sera-t-elle bien vendue au prix de 1 500 F, mais c'est sûrement 1 500 F au Japon, et en France, combien ?
3°) Quand sortiront les X-Men et Victory Goal ? Et avez-vous des infos pour savoir si ces jeux seront bons ?
4°) Les prix des jeux Saturn sont-ils élevés, combien coûtent-ils ? Allez, bye et n'oublie pas Zangief ! Ton mag est génial !

Le Saturnien

Salut le Saturnien,
1°) Le tableau multilingue sert uniquement pour la configuration de base de la Saturn, il n'a aucune influence sur les messages et les digits vocales qui se trouvent dans les jeux. De plus, les CD qui seront vendus officiellement en France (donc en français) ne seront pas compatibles avec les Saturn d'import que l'on peut acheter maintenant.
2°) Nintendo annonce que sa console sera vendue partout dans le monde au même prix : moins de $ 300 (ce qui fait moins de 1500 F sur le marché français).
3°) On n'a rien sur les X-Men, sinon que Capcom est en train de développer ce jeu sur la Saturn. Quant à Victory Goal, on en parle dans la rubrique Over The World de ce mois. Il est excellent !
4°) A priori, oui, lors de la sortie officielle de la Saturn, le prix des jeux devrait se situer entre 300 et 400 F.
Ciao Saturnien, et toutes mes amitiés à Zangief, il peut venir quand il veut, j'en ferais de la farce à couillon.

Sam

Salut Sam,
Voilà maintenant depuis trois ans, je ne peux plus me passer de votre mag. Tout me plaît dans Player One, y compris votre humour. Bref, passons aux questions.
1°) Dans le test de Soleil sur MD, vous insistez sur la difficulté de ce jeu et vous dites qu'il est destiné à ceux qui en ont marre des jeux qui se « bouclent en deux jours ». C'est une présentation ? Notre point ne pas une nouvelle de tout niveau, j'ai terminé ce jeu en quelques jours. Il n'est ni long ni difficile. S'il est vrai que ce jeu est très fun, il doit illicitement pour dans la vie limite des 350 F que j'ai dépensés pour ce jeu. Il aurait mérité mieux si « illicitement » jouissif m'autorisent un trivers de 100 F de plus qu'aurait-il dans aux testeurs de Player One ? Les fêtes de fin d'année leur auraient-elles rendu le cerveau ?
2°) Illusion of Gaia et Final Fantasy 6 sont-ils prévus sur SNES en version française ? Et celui-ci qu'il y aura sur Landstalker 2 sur Megadrive ?
3°) J'envisage d'acheter un adaptateur pour jeux US, mais il m'a dit que j'aurais des jeux étrangers sur consoles françaises, ce n'est pas gênant, vous en pensez-vous ?
Ingénieur m'a s'il le jeu, [illegible] une [illegible] de moral.
Continuez pour que le soleil n'y pas trop longtemps.

Salut Dominique,
1°) Soleil est un jeu un peu bizarre, certaines personnes le trouvent dur, voir très dur et d'autres le finissent rapidement. En fait ça vient de la conception du jeu qui bloque les joueurs à certains endroits bien précis. Si vous jouez de manière linéaire, pas à pas, vous n'aurez pas de problème pour passer ces étapes, sinon vous risquez de rester bloqué et donc de trouver le jeu difficile.
2°) Illusion of Gaia s'appellera Illusion of Time dans sa version française, il devrait sortir en avril. Final Fantasy 6 devrait sortir, lui aussi, en version française, mais la date n'est pas encore précisée (vers septembre). Je rappelle pour ceux que ça intéresse que Final Fantasy 6 est sorti au USA sous le nom de Final Fantasy 3 et qu'il est considéré comme le meilleur de la série des Final Fantasy. On ne sait pas encore si le jeu français sortira sous le nom japonais (FF 6) ou américain (FF 3). Quant à Landstalker 2, rien n'est prévu pour le moment. Dommage car j'avais adoré le premier épisode.
3°) Non, en principe, les adaptateurs n'abîment pas les consoles. Le vrai problème avec les adaptateurs, c'est qu'ils ne marchent pas avec tous les jeux et qu'ils se « démodent » rapidement. C'est-à-dire qu'un adaptateur n'a pas une durée de vie très longue, dans la mesure où les constructeurs de cartouches (Sega et Nintendo essentiellement), changent régulièrement leur système de protection. Il faut donc racheter un adaptateur tous les six mois environ.
Voilà Dominique, j'espère que mes réponses t'auront satisfaite. En tout cas, tes questions sur les RPG m'ont permis de parler de ce genre qui devient de plus en plus populaire, si j'en crois vos lettres, et ça me fait plaisir car j'adore les RPG. Ciao.

Sam

Cheikh Sam,
Tu me trouves [illegible] mais [illegible] est [illegible], passons tout de suite aux questions.
1°) Je suis [illegible] la 3DO avec [illegible] Jurassic Park, Total Shin Shin, Virtua Fighter II et Mortal Kombat III [illegible] ?
2°) Pourquoi [illegible] comment [illegible] les graphistes ?
3°) Y aura-t-il des nouvelles [illegible] pour 3 de Mortal Kombat III ?
4°) Que choisir entre la PSX et la 3DO ?
5°) Saurai-je [illegible] Samurai Shodown [illegible] pour la Megadrive ?
6°) La PSX possède-t-elle [illegible] ?
7°) Ne trouves-tu pas que [illegible] ?
8°) Daytona USA arcade est une 32 bits et Cruis'n USA arcade une 64 bits, mais pour avoir essayé les deux, je peux te dire que Daytona est, sans contestation possible, le plus beau et le plus agréable. Comme quoi, le nombre de bits d'une machine ne fait pas tout. Mais ça, on vous l'avait déjà dit.
Salut à toi, Paddle-Man.

Sam

Salut mec,
1°) Soit [illegible] je hais les [illegible]) [illegible] rien et te dit n'importe quoi, ce qui revient au même de toute façon. Aucun des [illegible] qu'il t'a donnés ne sont prévus sur la 3DO.
2°) Pour simplifier on peut dire que le travail d'infographiste consiste à traiter des images sur ordinateur. La meilleure formation consiste donc à faire une école d'art graphique qui propose aussi une formation sur ordinateur (Macintosh) de préférence.
3°) Earthworm Jim 2 est prévu pour la fin de l'année 95 (sur 16 et 32 bits) et Mortal Kombat III également pour cette même période.
4°) Pour moi le choix est simple, je vote pour la PSX, sans hésitation.
5°) Oui, Samurai Shodown (Megadrive) devrait sortir dans deux ou trois mois, nous avons eu la chance de jouer sur la version définitive. Le jeu est vraiment impressionnant et, à première vue, de meilleure qualité que la précédente version sur Super Nintendo, mais il faudra attendre le test complet pour avoir un avis définitif sur le sujet.
6°) Il n'y aucun problème pour faire les diagonales sur le paddle de la PSX. En fait sous le cache plastique duquel dépassent les quatre boutons se trouve une croix de direction classique.
7°) Je ne trouve pas que ton idée soit très originale, mais je la soumets quand même aux autres lecteurs, comme d'hab, et s'il s'avère que vous êtes nombreux à nous réclamer des dossiers détachables, on le fera.
8°) A priori Daytona USA arcade est une 32 bits et Cruis'n USA arcade une 64 bits, mais pour avoir essayé les deux, je peux te dire que Daytona est, sans contestation possible, le plus beau et le plus agréable. Comme quoi, le nombre de bits d'une machine ne fait pas tout. Mais ça, on vous l'avait déjà dit.
Salut à toi, Paddle-Man.

Sam

3615 - 127 c/mn
Écrivez aux journalistes de la rédaction sur le 3615 Player One (tapez # BAL)

SUR SUPER PUNCH OUT, MÊME LE CHAMPION DU MONDE SE COUCHE AU 1ER ROUND.

Ses jets de sable l'en mettront plein la vue.

Tu vas voir de quel bois il chauffe son bâton.

Il va jongler avec ta douleur.

Ses coups de cheveux vont te décoiffer la tête.

SUPER PUNCH-OUT!!®

Champion du monde au parfait inconnu, votre carrière sur Super Punch Out risque d'être de courte durée. Contrairement aux combats classiques, ceux de Super Punch Out ne font qu'un round de 3 minutes où seul le KO détermine le vainqueur. Face aux 16 adversaires plus délirants les uns que les autres, tous les coups sont permis (coup de tête, de pieds...). Vous ne pourrez pas vous enfuir ni compter sur l'arbitre, il n'y en a pas. Entraînez-vous dès maintenant car sur Super Punch Out les boxeurs ne font pas de vieux os.

SUPER PUNCH-OUT: mettez les gants !

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

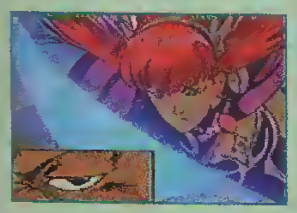
3615 Nintendo
(1.27 F/mn)

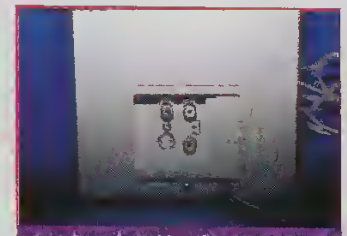
NEC FX

TROP BRIDÉE

Il y a un peu plus d'un mois, Nec sortait enfin sa 32 bits au Japon. Après un séjour à la rédac, la FX nous laisse une impression pour le moins... mitigée.

Nous sommes nombreux ici, à la rédac, à nous souvenir du temps heureux de la PC engine/Core Grafx. Avec ses petites cartes mignonnes, cette fausse 8 bits rivalisait avec les 16 bits. On pouvait même y connecter le premier CD-Rom sur consoles ! À l'époque, les consoles Nec vivotaient en France. La disponibilité était assez chaotique, c'est vrai (Nec s'étant refusé à distribuer officiellement la machine, une société du nom de Sodipeng avait pris le relais) mais en tout cas on pouvait se procurer des jeux. Et puis les choses ont mal tourné et trouver des produits Nec en France est devenu très difficile ! Dommage, sur Core Grafx on trouvait des shoot them up fabuleux, des simulations de sport grandioses, des... Tu as raison Robby, je me tais. On se fait du mal... Mais si la PC Engine ne marchait pas du tout dans les pays occidentaux (le lancement américain a été un désastre), elle se portait très bien au Japon. Là-bas, la petite surdouée a insolemment « trusté » la deuxième place, derrière Nintendo et devant Sega. La PC Engine y est devenue un tel classique que Nec





Larrière de la Nec FX : une sortie S-Video, des prises cinch-audio et vidéo.

FICHE TECHNIQUE

Globalement, la Nec présente des caractéristiques auxquelles on est habitué sur ce type de machine. Elle diffère néanmoins par un point important. L'effort a été porté sur la capacité de la machine à lire des images compressées depuis le CD-Rom, à les décompresser à grande vitesse et à les afficher à un rythme élevé. Résultat : la bécane serait capable, dixit Nec, d'afficher 30 images plein écran en 16 millions de couleurs par seconde. Elle pourrait donc offrir des DA incroyables, aussi beaux que les plus belles OAV (un film ciné normal affiche 24 images par seconde). Revers de la médaille, les possibilités 3D ont été négligées : aucun co-processeur ne s'occupe du calcul et de l'affichage de polygones. Le processeur central (qui n'est pas une bête) doit donc se taper toute la gestion des jeux 3D.

PROCESSEUR :
- Nec V810 32 bits RISC cadencé à 21.5
+ co-processeurs dédiés à la gestion CD à l'affichage

MÉMOIRE :
- RAM : 16 mégabits (2 Mo)
- Vidéo RAM : 10 mégabits (1,25 Mo)
- RAM Buffer CD : 2 mégabits (256 ko)
- Back Up : 256 Kbits (32 ko)
- Connecteur pour extensions RAM

SON :
- ADPCM 2 channels

GRAPHISMES :
- 16,7 millions de couleurs
- 9 plans simultanés
- Rotations, zoom, transparences, dégradés

SUPPORT :
- Lecteur de CD-Rom double vitesse (300 ko/s)

POUR NOUS ?

lance régulièrement des versions relookées de sa machine vedette. Avec l'émergence de la Saturn et de la PlayStation, il devenait toutefois urgent de passer à la vitesse supérieure. La Nec FX se veut le successeur 32 bits de la PC Engine. Réussira-t-elle à acquérir la notoriété de sa grande sœur ? Rien n'est moins sûr.

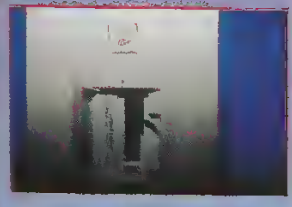
De façon assez surprenante, la Nec FX ressemble davantage à une mini tour PC qu'à une console. Seul le paddle ne choque pas : ergonomique et fonctionnel avec sa double rangée de trois boutons, il apparaît moins révolutionnaire qu'un paddle PSX, par exemple, mais le classique a parfois du bon. En examinant la bête sous toutes les coutures, on découvre avec surprises trois trappes cachant autant de connecteurs. Il sera possible d'y insérer des cartes de back up comme sur PSX ainsi que des extensions mémoire (si à l'avenir, les jeux se sentent à l'étroit dans la mémoire de la bécane). D'autres extensions typiquement nippones sont prévues comme des kits permettant à la machine de communiquer avec les micro-ordinateurs «locaux» de Nec (inconnus hors du Japon) ou la PC Engine. Carrée, assez lourde (2,9 kg) et uniformément blanche, cette console n'est pas très jolie, certes, mais comme dirait le sage, c'est l'intérieur qui compte.

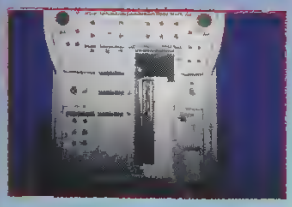
Au niveau technique, les concepteurs ont adopté une démarche diamétralement opposée à celle de Sony ou Sega. Sur cette machine, la 3D a été négligée pour mettre l'accent sur la restitution des dessins animés. La FX peut ainsi afficher en un temps record des images lues depuis le CD. On se trouve, de cette façon, devant de véritables DA ne nécessitant que très peu de chargement. Les Japonais sont friands de ce genre de réalisation et c'est tant mieux puisque la FX s'adresse uniquement à eux. La nouvelle machine de Nec a clairement été conçue par et pour des Japonais. Elle fait donc figure d'« exception culturelle » au milieu de toutes les nouvelles consoles. Ciblant un public très particulier, elle apparaît assez inutile pour nous autres, petits Français. Seuls les fans d'animation japonaise pourraient craquer mais la barrière de la langue rend les jeux difficilement accessibles.

En effet, le problème des traductions est plus crucial encore que sur PC Engine puisque la ludothèque de la FX semble privilégier les RPG et autres styles de jeux où les textes à l'écran sont nombreux. De plus le prix prohibitif des pro-duits FX en import achève de nous convaincre de ne pas acheter cette console. Ici, même les fans les plus acharnés de la marque, comme Iggy, Robby ou Chris, n'imaginent pas une seule seconde se procurer une Nec FX. La prudence dicte leur sage conduite...

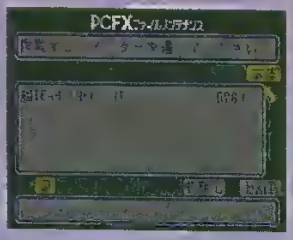
DES CONNECTEURS PARTOUT

Des trappes cachent des ports d'extension sur l'avant et l'arrière de la machine, et même en-dessous !





AU MENU DE LA NEC FX



Quand vous mettez la console en marche, un menu de choix apparaît. Vous pouvez ainsi vous servir de la Nec FX pour lire des CD audio ou des CD photos, aller vous balader dans les menus de sauvegarde ou bien évidemment lancer un jeu.

GAGNEZ

Téléphonez au 36 68 77 33 et testez vos connaissances Sega. Les meilleurs gagneront Lemmings 2 sur Megadrive.

AMIE LE PRO. 43 57 96 2

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro Republique)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !

ACHETEZ 500F de jeux d'occasion — GAGNEZ 1 JEU GRATUIT dans la colonne 100 F

OCCASIONS

NINTENDO

SUPER NINTENDO (garantie 6 mois) 490 F

100 F: EASTLEVANIA, DRAGON LAIR, EDF, EXHAUST HEAT, F ZERO, FIRST SAMOURAI, KRUSTY FUN HOUSE, NBA ALL STAR, PROBOTECTOR, ROAD RUNNERS, ROBOCOP III, STREET FIGHTER, SUPER TENNIS, WING COMMANDER

150 F: AXELAY, BATTLE TOAD, BULL US BLAZER, GP 1, HUMAN GP, JACK NICLAUS GOLF, KING ARTHUR WORLD, LAST ACTION HERO, RAMMA 1/2 II JAP, STREET FIGHTER, TURBO, TERMINATOR II, WOLFCHILD, Y'S

200 F: ALIEN III, CAPTAIN AMERICA, CYBERNATOR, EXHAUST HEAT II (JAP), FLASHBACK, GOOF TROOP, JIMMY CONNORS, MARIO ALL STAR, NIGEL MANSEL, POCKY & ROCKY, SIM CITY, SUPER MARIO KART, TECHNO NBA, ZELDA III

250 F: CLAY FIGHTER, DRAGON BALL Z II JAP, EQUINOX, KING DRAGON, LOST VICKING, RANMA 1/2 IV, ROCK 'N ROLL RACING, ROGER RABBIT, SKYBLAZER, TORTUE FIGHTER, VAL D'ISERES, WOLFENSTEIN 3D, WORLD CUP USA 94, ZOOL

300 F: COTTON 100%, FIFA SOCCER, GUEMON FIGHT II, JUNGLE BOOK, LEMMING, LES SCHTROUMPFS, MEGAMAN X, NBA JAM, NHL 94, SUPER METROID, STUNT RACE FX, SUPER BATTLE TANK II, TURN & BURN, YUY HAKUSHO II

350 F: BREATH OF FIRE, DRAGON BALL Z III, F1 POLE POSITION II, GHOUL PATROL, ILLUSION OF GAYA, MICKEY MANIA, MICHAEL JORDAN, MORTAL KOMBAT II, NBA LIVES 95, ROI LION, SECRET OF MANA, SOCCER SHOOT OUT, SUPER STREET FIGHTER II, SUPER METROID

MEGADRIVE

MEGADRIVE (garantie 6 mois) 390 F

75 F: ALIEN STORM, BONAZA BROS, CYBER BALL, DARK CASTLE, GHOULS 'N GHOST, KRUSTY FUN HOUSE, MOON WALKER, ONSLAUGHT, SPIDER MAN, STAR CONTROL, STRIDER, SUPER THUNDER BLADE, ZANY GOLF

100 F: AQUATIC GAMES, CORPORATION, DICK TRACY, EA HOCKEY, EUROPEEN CEUR SOCCER, FORGOTTEN WORLD, KICK OFF, MEGAGAMES, RING OF POWER, RISKY WOOD, SMASH TV, STORM LORD, TRUXTON

150 F: ANOTHER WORLD, ATOMIC RUNNER, COOL SPOT, DESERT STRIKE, DUNGEON DRAGON, F22, FATAL FURY, IMMORTAL, LHX ATTACK CHOPPER, PSG, PUBSY, SONIC II, TERMINATOR II, THUNDER FORCE III

200 F: ART OF FIGHTING, DRAGON REVENGE, ETERNAL CHAMPION, FIFA SOCCER, FORMULA ONE, GENERAL CHAOS, HUNTING, JUNGLE STRIKE, NBA SHOODOWN, PGA TOUR GOLF, ROBOCOP TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, WIMBLEDON, WORLD CUP USA 94

250 F: DOCTEUR ROBOTNIK, HYPER DUNK, JUNGLE BOOK, MAXIMUM CARNAGE, NHL 94, PETE SAMPRAS, PGA EUROPEEN TOUR, PRINCE OF PERSIA, SENSIBLE SOCCER, STREET OF RAGE III, TORTUE FIGHTER, ZOMBIE

Nombreux jeux GAME GEAR GAME BOY NES. et MASTER SYSTEM Nous contacter 43 57 96 2

NEO GEO

190 F: BLUE'S JOURNEY, CIBER LIPS, FATAL FURY, NAM 1975, WORLD HEROES

350 F: 3 COUNT BOUNT, BASE BALL 2020, BASE BALL STAR I, EIGHT MAN, SOCCER BRAWL

790 F: AGRESSOR OF DARK COMBAT, SAMOURAI SHODOWN, SUPER SIDE KICK II, WIND JAMMER, WORLD HEROES II

3 DO

190 F: DRAGON'S LAIR, PEARLE OF BEACH GOLF, THE HORDE, TOTAL ECLIPSE, TWISTED

250 F: MEGARACE, MONSTER MANOIR, OUT OF THIS WORLD, VR STALKER, WAY OF THE WARRIOR

300 F: ALONE IN THE DARK, GUARDIAN WARS, MICROCOSM, OFF WORLD INTERCEPTOR, SLAYER

LES REPRISES D'AMIE

AMIE RACHETE AU COMPTANT : ORDINATEURS CONSOLES PERIPHERIQUES CARTOUCHES LOGICIELS JEUX UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC

RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom ____ Prenom ____
Adresse ____
Code postal ____ Ville ____
Ma console ____

Tous nos prix sont TTC les promotions ne sont pas cumulables.

O J'achète Noircissez ● le jeu que vous désirez
O J'echange Noircissez ● le jeu que vous désirez
Mettre une croix SO pour le jeu que vous donnez

Decoupez cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier

Poste 60 F/Transporteur 150 F par colis/CR 80 F en sus Logiciel 30 F

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date Signature

ou commande sur papier libre

NEC FX

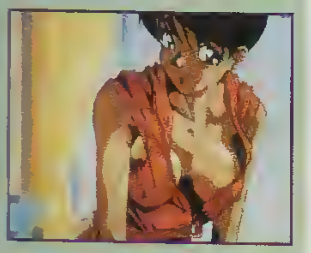
BATTLE HEAT

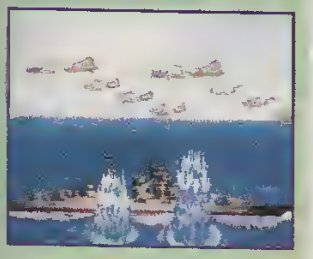
Des trois jeux que nous avons vus sur Nec FX, Battle Heat est sans aucun doute celui qui nous a le plus impressionné.

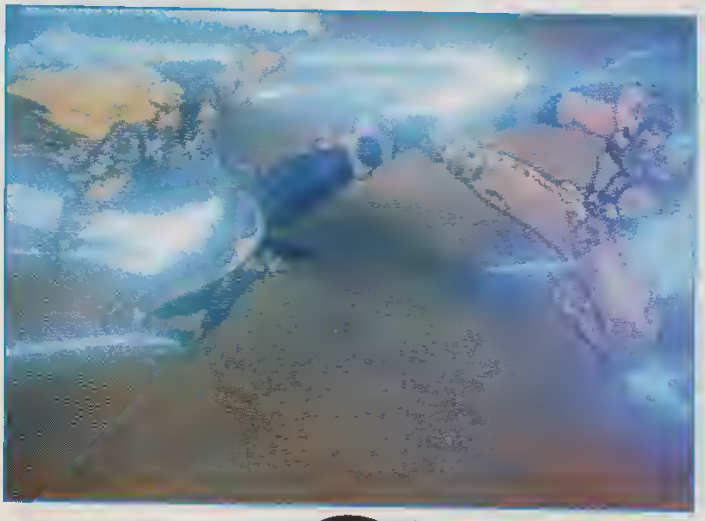
Dans le fond, ce n'est qu'un jeu de baston assez classique (huit personnages, coups et pouvoirs spéciaux, tournoi...) mais en ce qui concerne la réalisation, on a affaire à un véritable dessin animé. Chaque coup donne lieu à des séquences animées incroyables : un vrai DA ! Lorsque vous vous battez, les échanges de coups se font à une vitesse remarquable et il y a une réelle intensité dans les combats. Si Battle Heat semble assez amusant, il ne le reste pas bien longtemps. En effet, les images des affrontements sont toujours les mêmes et on se lasse du jeu assez rapidement, son côté technique n'étant pas très important. Un jeu novateur qui a au moins pour lui d'évidentes qualités esthétiques.

VISIONS DU FUTUR

Pour vous donner une idée des possibilités de la Nec, voici quelques images de jeux en développement. Très beau mais pas pour nous.



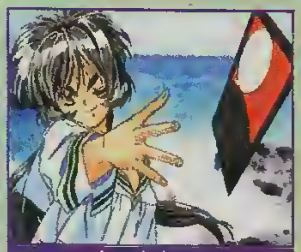


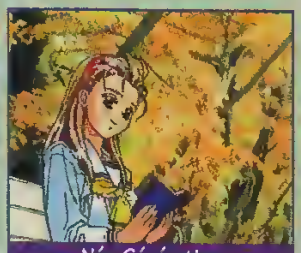


NÉO GÉNÉRATION

Pour nous autres pauvres gayajins ! Ici, tout est en nippon, les innombrables paroles digitalisées comme tous les textes ! En effet, ce CD apparaît comme une sorte de RPG dans lequel vous incarnez une étudiante vivant sur un campus ! Vous semblez devoir veiller à ce qu'elle passe la meilleure année possible en ce qui concerne sa vie en dehors des études (hobbies, sorties, etc.), votre réussite étant comptabilisée sous forme de données (menus déroulants, tableaux, graphiques..). L'ambiance est typique d'un DA jap avec filles (couleurs pastel, musiques guillerettes..). On regrettera qu'après le véritable DA de l'intro, le reste du jeu soit composé de beaux écrans certes, mais désespérément fixes pour la plupart. Bref, on ne semble pas manquer grand-chose..

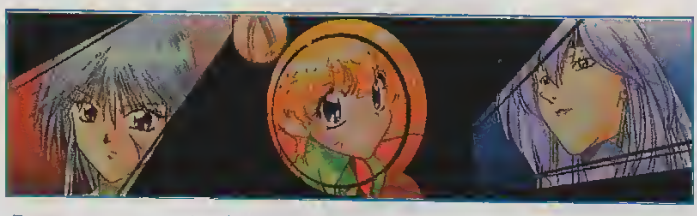
Néo Génération


Néo Génération

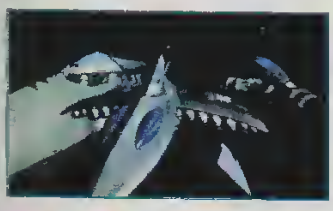

Néo Génération

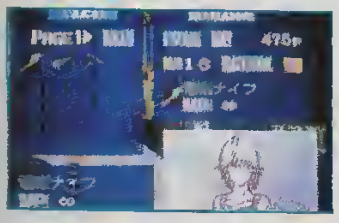
TEAM INNOCENT

Vous parler de Team Innocent est chose assez délicate. En effet, si ce jeu d'arcade-aventure semble assez intéressant, le fait qu'il soit entièrement en japonais le rend inaccessible à la plupart d'entre nous. Perdu dans une base spatiale abandonnée, vous visitez différents endroits (écrans fixes) et essayez sans doute de découvrir ce qui a bien pu s'y passer. Le jeu est découpé en différentes missions qu'il faut mener à bien les unes après les autres. Côté interface utilisateur, un inventaire vous permet d'utiliser les objets que vous trouvez, en interaction avec certains éléments du décor. Classique.

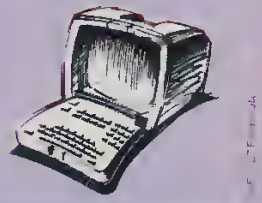


En ce qui concerne la réalisation, le mélange graphique peut paraître assez surprenant (images de synthèse qui apparaissent au beau milieu d'un dessin animé) mais le résultat est époustouflant.
Un jeu sans nul doute assez profond dont on ne peut malheureusement qu'effleurer la surface...



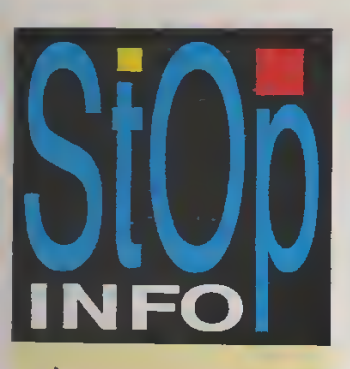


GAGNEZ
Venez tester vos connaissances sur le 3615 PLAYER ONE et gagnez des jeux Animaniacs et Sparkster.



Team Innocent

Team Innocent



À VENIR SUR 32X

Bonne nouvelle pour les possesseurs de 32X : Sega vient d'annoncer qu'il convertirait sa borne Wing War, un shoot them up à base de polygones, sur la bécane.
Sinon, la prochaine fournée de softs 32X prévue par Sega France pour le mois de mars comprend :
- *Metal Head*
- *Afterburner*
- *Space Harrier*
- *Fred Couple's golf*
- *Cosmic Carnage*

Plus de détails sur ces titres dans le dossier CES et dans les numéros précédents de Player.

PSX : L'EUROPE S'ÉVEILLE

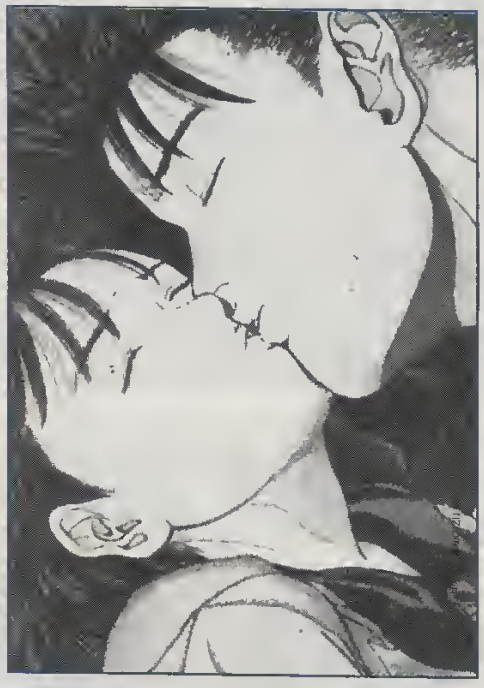
Lentement mais sûrement, Sony prépare le lancement de la PSX en Europe. Une structure sera mise en place d'ici avril 1995 mais les opérations de communication ont d'ors et déjà commencé.
Sony a ainsi organisé une conférence de presse à Londres, le 19 janvier dernier. Développeurs, distributeurs et (quelques) journalistes étaient conviés pour apprendre... pas grand-chose à vrai dire. En résumé, la PlayStation est une super machine et Sony — très concerné par le marché du jeu —se tient prêt à mettre des moyens conséquents pour assurer le succès de sa machine. Une vraie info tout de même : la machine européenne — attendue pour début septembre — sera incompatible avec les modèles US et japonais.

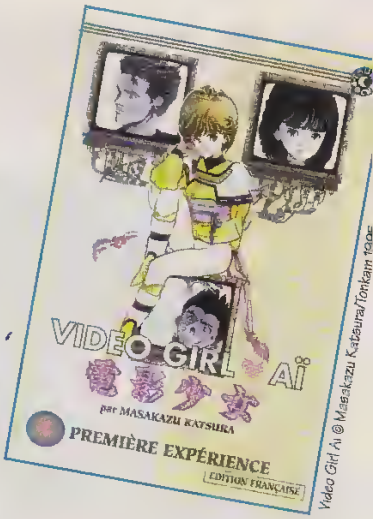
MANGA

VIDEO GIRL !

Gargl ! Le nouveau volume du *Video Girl Ai* de Masakazu Katsura vient de paraître !

Video Girl Ai © Masakazu Katsura/Tonkam 1995





Video Girl Ai © Masakazu Katsura/Tonkam 1995

Il s'intitule *Première expérience* et est complètement . dramatique ! On y découvre en effet que Yota, le « héros » très indécis de ce manga, sort (oui, sort !) avec l'adorable Nobuko ! Malheureusement pour Nobuko, son petit copain reste toujours fasciné par Ai, la video girl ! Pendant ce temps, une nouvelle video girl apparaît, histoire de consoler Naoto, un collégien amoureux/malheureux de Nobuko ! Ajoutons que Moémie, la presque petite amie de Yota au début de l'histoire, est de retour, histoire de pimenter cette adorable romance ! Nous conclurons en indiquant que ce volume est le plus chaud à être paru à ce jour ! Waouh !

LODOSS III

Et de trois ! Kaze Animation vient de lâcher dans le commerce la troisième K7 des *Chroniques de la guerre de Lodoss* ! Oui, nous parlons bien de LA série d'heroic fantasy qui réconcilie ici, à Player, ceux qui exècrent la japanimation (nous tairons leurs noms !) avec le reste des testeurs, dont les yeux sont depuis longtemps bridés ! N'ayant pas la place de débattre pendant des colonnes, nous n'hésitons pas à affirmer que ce DA devrait réjouir tous ceux de nos lecteurs pour qui les jours se passent en compagnie des elfes, dragons et nains. Du Tolkien made in Japan en quelque sorte !

© Kadokawa Shoten Publishing co. Ltd / Marubeni / Tokyo Broadcasting System
© Kaze animation Ucore SA. Anime Virtual Prod (EDV 549)

20th Century Fox présente

the Pagemaster

Richard

le pays des livres magiques

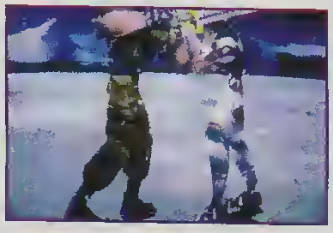
Lorsque Richard Tyler décide d'aller à la bibliothèque, il ne s'attend pas qu'il doit se retrouver au cœur d'une incroyable aventure. A travers 13 niveaux, accompagne Richard dans trois mondes pleins de pièges ! Tu devras affronter des personnages tous plus étranges les uns que les autres. Que tu sois dans le Monde d'HORREUR, d'AVENTURE ou de FANTAISIE, ton adresse sera mise à rude épreuve si tu veux vaincre le Maître des Livres !

CONTIENT DE SUPERBES
NIVEAUX DE PLATES-FORMES EN MODE

TEKKEN

NAMCO LANCE SON VF

Tekken. Un nom qui claque comme un coup de fouet pour le Virtua Fighter de Namco.



Le moins que l'on puisse dire, c'est que cette borne d'arcade n'a rien de vraiment révolutionnaire. Dans la grande tradition du jeu de combat 3D à la Virtua Fighter, les combattants en décousent au milieu de mouvements de caméra hallucinants. En fait, Tekken ne se démarque que par deux points : la tronche originale des persos (homme panthère, espèce de fantôme-samurai, militaire disproportionné...) et le mélange d'armes blanches et de techniques de combat à main nue. Certains adversaires sont armés, d'autres n'ont que leurs poings et leurs pieds. Sinon, on retrouve des caractéristiques qui commencent à être classiques : replay après chaque victoire, action rapide et violente, super coups, mouvements de caméra... La réalisation, entièrement en 3D mappée, est très réussie. Bref, sans atteindre le niveau de Virtua Fighter 2, Tekken s'avère très sympa. Il présente en outre la caractéristique de tourner sur une plaque spéciale, qui n'est autre qu'une version « boostée » de la PlayStation destinée au marché de l'arcade. On peut donc s'attendre à voir débarquer Tekken un de ces quatre matins sur nos PSX. Et là, ça ne devrait pas être décevant.

MISE EN SCÈNE

Tekken vous propose de visualiser un même combat sous trois angles de vue différents. Mais, ouvrez l'œil, car vous ne pouvez passer de l'un à l'autre qu'à certains moments bien précis, lorsqu'une indication s'affiche à l'écran. En plus, comme dans tous les jeux de ce type, le programme multiplie les mouvements de caméra les plus hallucinants lors des replays et de l'intro des combats.

KONAMI

DES BIKERS ROCKERS, UN BATMAN QUI DEFIE L'ENFER ET TOUS LES SECRETS DU SOCCER POUR LES FOUS DU FOOT.

◄ Batman ►

▼ Biker Mice ►

Biker Mice ▼

BIKER MICE FROM MARS

the adventures of BATMAN & ROBIN

DISPONIBLE DES DECEMBRE

36 68 20 01 BATMAN *

Batman ►

DISPONIBLE DES JANVIER

◄ Soccer

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Soccer ►

FOUL !!

JOUE ET GAGNE !
HOT LINE SPARKSTER KONAMI :
36 68 99 10*

DISPONIBLE DES FEVRIER

Batman and all related elements are the property of DC Comics™ & © 1994. All rights reserved.
Biker Mice From Mars, © 1993 Fremantle Television Business, Inc. Licensed by Beanstalk Group

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PLUS DE JEUX POU

Le début de l'année a été peu affriolant pour la Saturn, qui s'est un peu trop reposée sur Virtua Fighter. Heureusement, les bons softs commencent à arriver. Petit point.

StOp INFO

PRINTEMPS

[illegible]

- Gouge Fandius [illegible]
- [illegible] Battle [illegible]
- [illegible] Night [illegible]
- [illegible] Bee [illegible]
- [illegible] Night [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

Power Dragoon

Side Pocket

Rampo

Virtual Hydlide

Virtual Hydlide

Après un lancement réussi, la Saturn s'est laissé distancer par sa rivale côté softs. La 32 bits de Sega a laissé la PlayStation aligner coup sur coup Ridge Racer, Toh Shin Den (voir Over The World) et Cybersled (qui sort juste au moment où nous bouclons). Amoureux de la Saturn, ne pleurez pas. La situation est loin d'être désespérée et tout indique que les prochains mois seront plus riants pour votre bécane. Une série de jeux très intéressants encore en développement devrait arriver très vite. Voilà ceux qui nous semblent les plus prometteurs.

FÉVRIER

POPOI HO HEBEREKE

Un jeu de réflexion rapide genre Tetris/Dr Mario/Robotnik (mettez ici votre préféré). Pas LE jeu de la machine, mais il en faut après tout. (Sunsoft)

VIRTUAL HYDLIDE

Un RPG à base d'images digit. Ça a l'air très sympa mais, aucune date de sortie précise n'ayant été annoncée, il pourrait bien être reporté (Sega)

PEEBLE BEACH GOLF LINK

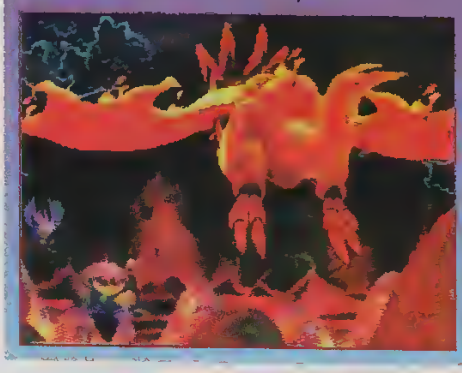
Ce très beau jeu de golf dont on vous parle depuis quelques mois devrait enfin arriver dans les boutiques nippones en février. (Sega)

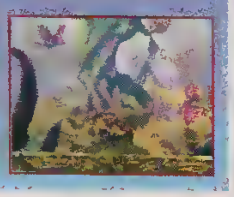
RAMPO

Un jeu d'aventure très attendu tiré d'un film mixant images de synthèse, vidéo, voix digit. À défaut d'être facilement accessible pour un joueur français, il devrait être malgré tout être une superbe démo des capacités de la machine. (Sega)

KOSUISHO DENSETSU ASTRAL

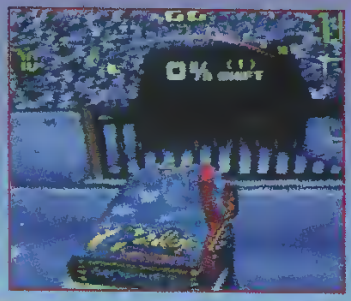
Ce plate-forme made in Sega est prévu pour le printemps. Le héros est un petit garçon créé par une déesse. Il se bat de manière surprenante puisqu'il déracine des arbres qu'il envoie sur ses ennemis. Un oiseau — contrôlé par le second joueur — le suit. Les deux persos peuvent unir leurs forces pour élaborer des attaques encore plus puissantes.





DAYTONA USA, LE VA-TOUT DE SEGA

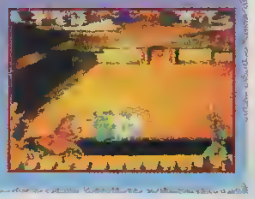
Face à Ridge Racer, Sega n'a pas le droit de rater la conversion de Daytona USA. Ce qui explique qu'une bonne partie du staff d'AM2 (la division vedette de Sega) planche sur ce titre. Les développeurs mettent l'accent sur la jouabilité et pensent réussir à conserver les sensations de conduite et la tenue de route de l'original. Niveau graphique, pas de miracle : il y aura des compromis mais le résultat semble quand même très encourageant. Sur la préversion montrée aux journalistes, on retrouvait même le Sonic gravé dans le rocher.



R LA SATURN

SUIKO ENBU

Second essai de Data East sur Saturn, voici un jeu de baston en 2D avec zooms qui semble de très bonne facture. Il sera possible de faire semblant d'être touché avant de contre-attaquer. Le jeu sortira en février en arcade sur ST-V (ex-Titan, la version améliorée pour l'arcade de la Saturn) avant de passer sur Saturn.



MARS

PANZER DRAGON

On vous en a tellement parlé qu'on ne va pas en remettre des tartines sur ce shoot new age. (Sega)

SIDE POCKET 2

Une simulation de billard remplie d'images digitalisées. (Data East)

Popoï Ho Hebereke.
Après Myst, Sunsoft lance son deuxième jeu sur Saturn.

L'ARCADE À LA RESCOUSSE !

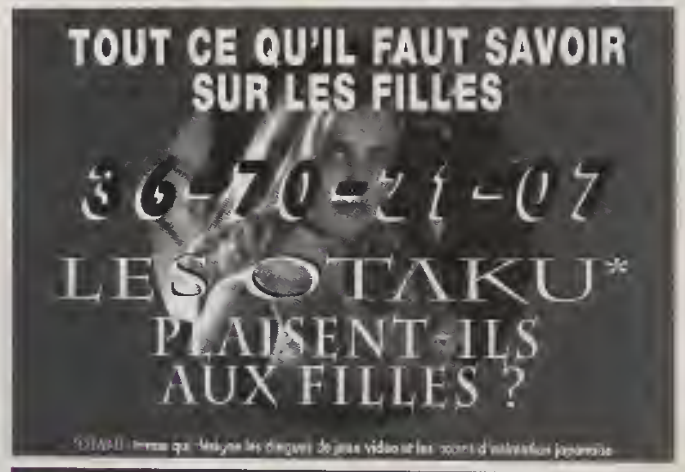
Sega vient d'annoncer la prochaine conversion de Virtua Cop sur sa 32 bits. Parallèlement, une équipe d'AM2 a commencé à travailler sur l'adaptation de Virtua Fighter 2 qui avait été annoncée il y a quelques mois. Deux sacrées recrues !

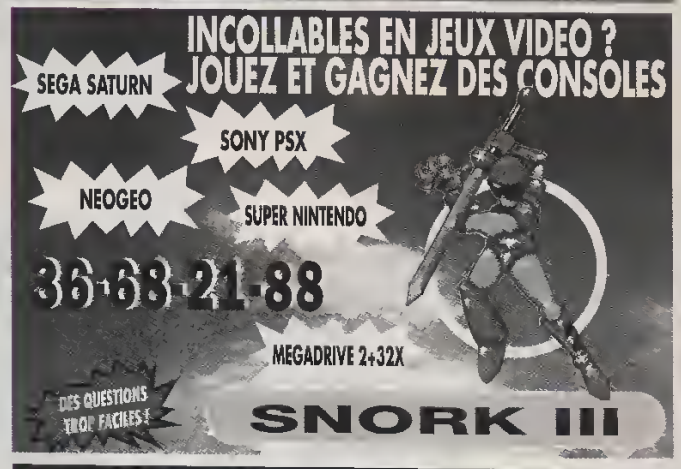
TAITO SE RALLIE

Taito a annoncé deux adaptations de ses bornes sur Saturn. Il s'agit de Ray Force, un excellent shoot them up à scrolling vertical et de Darius Gaiden, la dernière mouture de ce classique. Aucune date de sortie n'est annoncée. Le retour du shoot them up de papa sur 32 bits, voilà qui n'est pas pour nous déplaire. (photo version arcade)

JEU DÉTECTIVE DG

Dans ce jeu d'aventure d'Ascii, vous incarnerez un détective « spatio-temporel » qui se retrouve en Allemagne au début de la Seconde Guerre mondiale.





Arsonic Ce service est édité par News Télémédia, BP N° 523 75666 Paris Cedex 14. Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F la minute. Pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,76 F la connexion puis de 2,19 F la minute.

CODE MEDIA : 181

ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX

Vous qui attendez impociemment le dernier album du héros gaulois, consolez-vous donc ovec son dernier jeu vidéo, qui arrive en mars sur Megodrive, édité par Sega. Fidèle à la BD, de por ses jolis grophimes, ses baffes à gogo, son humour, et son ambiance générale, il ne dépaysera pas les fons. Il ne rebutera pas non plus les adeptes de bons jeux de plate-forme car il réunit tout ce qu'il fout : écus à collecter, passages secrets, séquences originales (montagnes russes, scènes en char...)... Les romains vont encore devenir fous !

JAPANIMATION

IRIA... AAARRRH !

Cassez les tirelires ! Une K7 vidéo indispensable pour les fans d'animation arrive en France.

Yeah ! Incontestablement, il s'agit d'un véritable petit événement puisque cette K7 n'est autre que l'édition française d'un des DA adulés en ce moment par les Japs !
Iria, c'est le nom de l'héroïne (galactique !) de ce dessin animé. Cette petite minette super-cool participe aux aventures de son frangin chasseur de primes professionnel ! Bon, on ne s'étendra pas cent sept ans sur la qualité irréprochable de la réalisation, ni sur les multiples mérites de l'animation. Arrêtez tout de suite de lire ce journal et foncez commander *Iria* à votre boutique spécialisée la plus proche !
Histoire de vous surexciter en attendant, jetez un coup d'œil au superbe « art-book » dédié au DA *Iria* qui est importé en ce moment par Tonkam ! Quand je vous disais qu'elle est galactique cette Iria !

© Crowd Bandai visual Mitsubishi Corporation Banpresto

© Crowd Bandai visual Mitsubishi Corporation Banpresto/Media Works

Qui veut se dévouer pour expliquer à Natacha le nouveau système qui va révolutionner la Megadrive ?

MEGADRIVE 32X

Megadrive 32X : 2 processeurs RISC 32 bit, 32 768 couleurs, 50 000 polygones/sec, son digital stéréo.

SEGA

X'XXX XXXX XXXX XXX XXX.

36.15 SEGA
1,27 F/min.

36.88.01.10
2,19 F/min.

StOp INFO

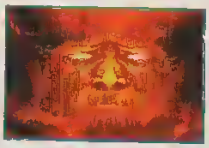
RESULTATS DU CONCOURS « STREET RACER »
paru dans Player One n° 47

1er PRIX . 1 téléviseur couleur 16/9e avec écran 70 cm + 1 jeu Street Racer Super Nintendo + 1 abonnement d'un an à Player One + 1 T-shirt Street Racer + 1 pin's Ludi Games.
NATIN Alexia de Montpellier.

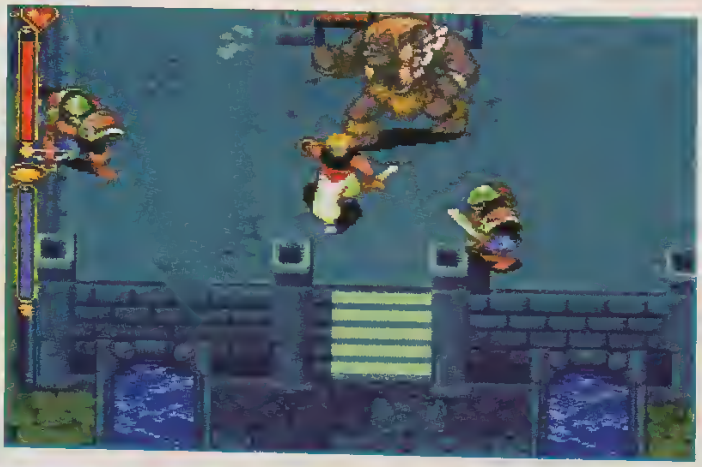
Du 2e au 10e prix 1 jeu Street Racer Super Nintendo + 1 T-shirt Street Racer + 1 pin's Ludi Games.
ANGENOT Sylvain de Pierrelitte, BARON Nathalie de Vitry, CARRE Philippe de Montluçon, LUCIA Fabrice de Montfermeil, OCAN Patrick de Villacoublay, PRIEST Angélique de Nanterre, PRIVE Sandrine de Bagneux, ROMAIN David de Courbevoie, WALTER Alexandra de Villepinte les Fougeres

Du 11e au 100e prix 1 T-shirt Street Racer + 1 Pin's Ludi Games
ANTHONY Thomas de Bulles, AZURIN Lara de Sartrouville, BALLAND Christophe de Ligny Haucourt, BARE Mathieu de Lepauzin, BERGER Damien de St-Etienne, BERNIERE Cedric de Salles, BISSIEUX Nicolas de St-Claude, BITAUD Vincent de Villepreux, BOUTILLER Loic de La Chapelle-St-Mesmin, BRACHOT Angélique de La Grande-Synthe, BRAIRE Maxime de Guérande, CABRITA Alexandre de Cholet, CALDERON Jean-Marie de Mareil-sur-Mauldre, CAROTENUTO Jean-Yves de Marseille, CARPENTIER Pascal de Clery, CHECOLO Laurent de Pierre-Benite, CLAUDE Johann de Paris, COLLAUDIN Jean-Philippe d'Albagny, COLSY-QUIGNON de Dury-les-Amiens, DAVRES Jean-Marc de La Roche, DECARO Romuald de Fameck, DELOBEL François de Haubourdin, DOUAY Frédéric du Havre, DUGUENE David de Longuenesse, DUTRIEUX Didier des Lilas, FRUCHARD Xavier de Ccex, GIRAUD Cyrille de Vitry, GOUT Guillaume du Beausset, GRELAUD Remi de Caen, HO Lincoln du Kremlin-Bicêtre, JEAMMET Jérémy de Champigny, JEAN-BART Joel de Toulon, JEANBERNE Nicolas-Gwenaël de Pau, JEANVIN Mickaël de Mouchard, JOAQUIM Antony de Viry-Châtillon, JOUVIN Jean-François de Laval, KEROUI Yacine de Romainville, LAFONT Sébastien de Châteaubernard, LE COURTOIS Xavier de Vannes, LE FOLL Sébastien d'Avignon, LECLERCQ Fabien de Vedene, LEFFONDRE Daniel de St-Mard, LESPORTES Pierre de Castelpaloux, LIAZIDI Ahmidou de Roquebrune, LIGONNET Cedric de Savigny, LOMBARDO Olivier du Rouret, MAGNE Sébastien de Paris, MARLIN Bruno de St-Jeannet, (suite p 26)

LA LÉGENDE DE THOR
COUP DE FOUDRE



Dernier jeu d'arcade-aventure de Sega, The Story of Thor semble réunir toutes les qualités d'un grand hit.



The Story of Thor raconte l'histoire d'un jeune garçon, nommé Ali, qui découvre un étrange bracelet d'or. Ce dernier lui permet de maîtriser les esprits élémentaires. Le jeune homme doit retrouver le possesseur d'un bracelet identique au sien (sauf qu'il est en argent) qui sème le chaos et la destruction. Le jeu est représenté de trois quarts haut, comme vous pouvez le voir sur les photos, et Ali dispose de tout un tas d'éléments pour mener à bien son aventure (différentes armes et objets, bracelet à utiliser de façon judicieuse...). Côté réalisation, rien à redire. Graphismes et animations sont excellents (Ali dispose d'une palette de mouvements impressionnante), quant à la musique, elle est signée Yuzo Koshiro. Un coup de chapeau à la traduction, excellente, qui fera plaisir à tous les amoureux du français. Encore un jeu qui va nous faire passer bien des nuits blanches...

3 mois d'essai = 79 F*

LE 1er MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO

En vente chez tous les marchands de journaux

*Offre valable pour la France métropolitaine

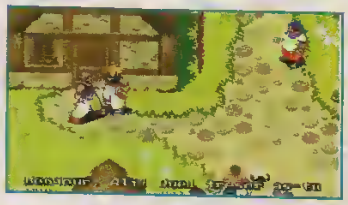
Je M'abonne ! 3 mois = ~~3 x 79 F~~ 79 F

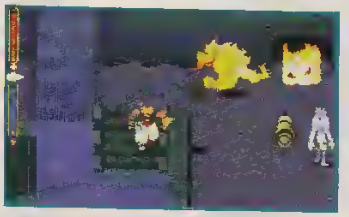
Player One, c'est tous les mois des news, les tests des nouveaux jeux, des trucs et astuces pour vous aider à progresser...

Bon à retourner accompagné de votre reglement à : *Player One* BP4 - 60700 Sacy le Grand

❑ Oui ! Je m'abonne à *Player One* pour 3 mois et je joins mon chèque de 79 F à l'ordre de MSE.

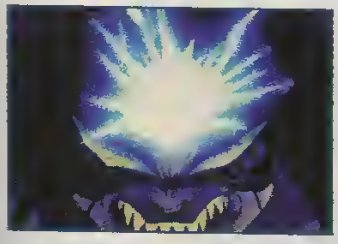
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Date de naissance : Console(s) :
Signature obligatoire* :
* des parents pour les mineurs

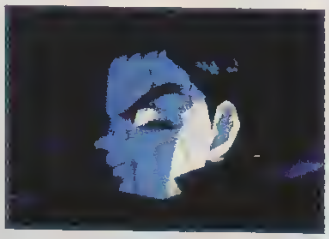




USHIO & TORA

Excellente nouvelle pour les fans de japanimation ! Tonkam vient en effet de sortir l'édition française (version originale sous-titrée) d'*Ushio to Tora*, un super DA japonais, jusqu'à présent honteusement inédit dans nos contrées barbares. La première K7 de la série dure environ cinquante minutes et rassemble deux aventures de l'ado Ushio Aotsuki. Ce brave garçon va se retrouver plongé dans un univers délirant de fantastique mythique où pullulent les créatures et démons en tout genre ! *Ushio* bénéficie d'une mise en scène souvent très rapide et d'un montage hyper-nerveux. Ses qualités devraient lui permettre de rassembler dans une unité sacrée et païenne les adorateurs de japanimation et l'ensemble du fan-club Evil Dead ! Nous saluerons particulièrement la chanson du générique, qui expédie aux oubliettes l'affreuse variété qui pollue trop de DA japs.





Ushio et Tora Ed Tonkam © Tonkam 1995

LA FOLIE STREET

La célèbre saga continue de s'étoffer : deux nouveaux volets se préparent.

Avis aux amateurs ! Deux versions inédites de Street Fighter vont débarquer. D'abord prévues sur borne d'arcade, elles devraient voir le jour sur console d'ici la fin de l'année (PSX, Saturn, 16 bits mais pas 32X comme nous l'avions affirmé par erreur dans le dossier 32X d décembre). La première, je vous le donne en mille, n'est autre que la suite logique des précédents épisodes : Street Fighter III. Utilisant des graphismes « traditionnels », elle sera programmée au Japon. La seconde — et la plus avancée — est l'adaptation du film *Street Fighter* dont nous vous avons déjà longuement parlé dans ces colonnes. Elle sera réalisée aux États-Unis. Cette fois, les personnages sont digitalisés (ça sent le Mortal Kombat, vous ne trouvez pas ?). Tous les acteurs du long métrage — hormis T. Hawk qui a un petit rôle dans le film — sont présents. Quel frime de se prendre pour Van Damme !

SOS PLAYER

Player One

Tu ne dors plus ?
Tu ne manges plus ?
Tu projettes de sauter à pieds joints sur ta console ?
Le boss te résiste ?
Ton Action Replay réclame des codes ?

Pas de panique !!!

Appelle vite le 36 70 77 33
Lole tentera l'impossible pour te répondre.

36 70 - 8,76 F l'appel + 2,19 F la minute.

StOp INFO

MA[illegible] ENVERON Yann [illegible] POLITO [illegible] ne Soisy, MON-[illegible] MURCM Vynam de Nos[illegible] WOJTAROWSKI Fabrice de Sin-le-[illegible] Maisons-Alfort, PEDERIVA Nicolas [illegible] PERONNY Patrick de Liguge, PEY-ROCHE [illegible] PISCHOFF Julien d'Anjoutey, PRADINES [illegible] de Lesigny, PUYDEBOIS Nicolas de la [illegible] de Salvert, REYMONDET Antoine de St-Claude, RINGARD [illegible] Tourcoing, ROYER Romain de St-Salpice, SAN SON Gilles d'Alençon, SELEMAGNE Alexis d'[illegible] SINGRE Jean Christophe de Carvin, SINZELLE Glen de Marmoutiers, SOMMER Frédéric de Thonon, STRULLO Kevin de Pont l'Abbe, SUFFYS Didier de Bedarrides, THOMAS Guillaume de Drancy, VACHE [illegible] Rennes, VELLA Emmanuel de Nans, VENG-VONGSOTH Julien de Nemours, VERGNES Vincent de St-Médard, WU Jia Ying de Lognes

RÉSULTATS DU CONCOURS « JACK PLAYER SONY » paru dans Player One n° 48

1er PRIX : 1 chaîne hifi Sony + 1 jeu vidéo sur MD, SNES ou GB + 1 K7 vidéo Mighty Max + 1 Mickey décoratif de bureau + 1 coffret-stylo Mickey + 1 T-shirt Lemmings 2 ou Mickey ou Legend ou Vortex ou Eek the Cat + 1 zin's Mickey.
GLABRE Julien de Montfermeil

Du 2e au 8e prix : 1 jeu vidéo sur MD, SNES ou GB + 1 K7 vidéo Mighty Max + 1 T-shirt Lemmings 2, Mickey, Legend, Vortex ou Eek the Cat + 1 zin's Mickey.
ARNETTA Anthony de Créponne, BRULE Colette d'Aulnoy-sous-Bois, GIRAUD Richard de Grigny, HALEK Anis de Clamart, PAYET Jean-Philippe de Paris, RINGARD Vincent de Tourcoing, VIEIRA Mana de Pontpoint

Du 9e au 11e prix : 1 K7 vidéo Mighty Max + 1 T-shirt Lemmings 2, Mickey, Legend, Vortex ou Eek the Cat + 1 zin's Mickey.
BOURDON Jérôme de Saint-Égrève, LEROUX Anthony de Saint Antonin, RENEMA Charles d'Évian-les-Bains.

Du 12e au 17e prix : 1 montre Pitfall ou 1 casquette Mickey ou 1 porte-clés Micro Machines ou 1 bonnet Jurassic Park 2 ou 1 T-shirt Sony + 1 zin's Mickey
ANTOINE Jérôme de Mantech, COELHO R. Manuel d'Aubervilliers, LAHARIE Julien d'Arcachon, LEPRETRE François de Wimereux, PRAUDEL Clement de Dijon, TUPINIER David de Carcassonne, VANPEE Laetitia de St-Pol-sur-Mer

Du 18e au 100e prix : 1 porte clés Micro Machines ou 1 zin's Mickey + des lots divers.
ACCOLAS Baptiste d'Haubourdin, ALLES Jean-Michel de Salon de-Provence, BABICK François de Sevran, BENESTEAU Julienne de Chatellerault, BERTHIER Thomas de Laventie, BITEAU Gregory de Coupvray, BLERIOT Laurent de Vignacourt, BOUCHER Sébastien de Ville-sur-Lumes, BOUGON Sebastien d'Houdan, BRICARD Aymeric de Vrécourt, CAPRETTI Amelien d'Attigny, CETAZ Nicolas des Essarts le-Roi, CHAIX Yohan de Marans, CORTES Jean-François de Montpellier, DAILLY Nicolas d'Abbeville, DEBARGE Franck de Provins, DELIT Gaël de Bort, DOMINGUEZ Guillaume de Grenoble, FAVIERE Lynda de St Verain, FEDIDE Richard de Montréal, GAMEMELIN Claudine de Lerqueuse, GERARD-ROUX Laurent de Cahors, GORLIER Jacky d'Amiens, GUERIN Dimitri d'Arbusigny, GUERIN Vincent de Thonon, GUICHARD Jostane de Pont de-Vaux, GUISSE Pierre de Lillers, JAMIN Frédérica de Villejuif, JAOUEN Sébastien de Guidel, KAPSTEIN Raynald de Donaueschingen, LABASQUE Sandrine de Gournay, MAIER Delphine de Toulon, MALLARD Emmanuel de Leuville, MARBOUTY David de La Chapelle-d'Armentières, MARCHAND Luc de Yerres, MERCIER Franck de Corbeil Essonnes, MONOT Jérôme de Paris, MONTAGNE Cedric de St-Louis, MOUEIN Johann d'Amiens, MUDRY Arnaud de Paris, NELZY Mirella de Mantes la Ville, NICOLETTI Aurelien d'Evrecourt, PAYET Jimmy de Chaumont, PETIT Sylvie de St-Planchers, PHILLIPS Timothy de Cormeilles, PIET Frédéric de l'Absie, POLETTO Sebastien de Lomme, QUENEY Marc de Dieppe, QUINIOU Laurent d'Illiers, RAMAT Sylvie de Thoiigny, RENAUD Maurice de Perros Guirec, REYMONDET Antoine de St-Claude, REYNAUD Grégory de Yvneu, RONDOT Olivier de Mouzon, SACLEUX Alexandre d'Arras, SIMMON Sammy d'Olemps, THOMAS Guillaume de Drancy, THORAVAL Franck d'Argences, TUAUX Gilles de Pontin, VASSAL Nicolas de Cuq, VIARD Jérôme de St Jean de Vedas, VOIRIN Ludovic d'Issy-les-Moulineaux

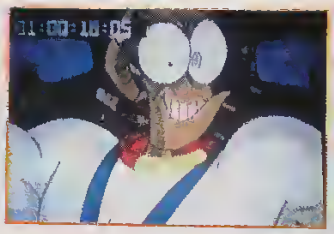
EARTHWORMANIA

LE LOMBRIC SORT EN DA !

Notre héros préféré fait sa star. Matez la classe des toutes premières images.

On savait que David Perry et son team avaient prévu de décliner le ver de terre le plus incroyable de la création en DA et en jouet. C'est désormais chose faite : le p'tit David Téné, de retour des States, vient de nous ramener en exclusivité les premières images du dessin animé actuellement en cours de fabrication. Les dessins sont réalisés en Asie mais les story-boards et le contrôle final restent aux mains de Shiny. La diffusion sur une chaîne US est prévue pour la fin de l'année. Si vous voulez en savoir plus, ne manquez pas le prochain numéro de Player : nous vous dévoilerons tout sur les projets de Shiny.

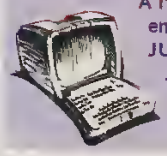
Et en bonus pour les fans de ver de terre, **deux cheats** : D'abord l'erratum du code paru le mois dernier. Pour obtenir le Debug Mode sur SNES (dans lequel vous pourrez régler vos vies, votre énergie et choisir votre niveau), il faut appuyer sur Gauche et A simultanément, relâcher et faire B, X, A, A, B, X et A. Désolé pour tous ceux qui ont vainement tenté le code erroné que nous avons publié ! Heureusement, Astuceman se rattrape en vous donnant la manip qui permet d'accéder au Debug Mode sur Megadrive : appuyez sur Gauche et A simultanément, relâchez puis appuyez successivement sur B, B et A. Ensuite, appuyez simultanément sur Droite et A avant de presser successivement les boutons B, B et A.



GEX

Crystal Dynamics, considéré à juste titre comme l'un des meilleurs éditeurs 3DO du moment (Off World Interceptor, Total Eclipse, The Horde, Samurai Shodown) se lance dans le jeu de plate-forme avec Gex. Le héros de ce titre est un lézard modélisé en 3D (comme Donkey) qui s'exprime avec la voix d'un commentateur célèbre outre-Atlantique. Gex a l'air très beau, drôle et si la jouabilité suit (on se rappelle que ça n'est pas toujours la force des productions Crystal Dynamics), il pourrait bien cartonner. Sortie attendue pour mars sur 3DO puis dans la foulée sur Saturn. Et, tant qu'on parle de Crystal Dynamics, sachez que l'éditeur se diversifie sur 32 bits puisqu'il prévoit également de transposer Total Eclipse et The Horde sur PlayStation. Cooool

RV SUR LE 3615 PLAYER ONE



À l'occasion de sa sortie mondiale en vidéocassette, retrouvez JURASSIC PARK sur Minitel. Jouez et gagnez des K7 vidéo du film Jurassic Park et de nombreux lots.

SPECIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA

Des milliers de jeux à des prix déments dans tous les magasins Micromania

SPÉCIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA sur les jeux Megadrive

Des Hits à partir de 149 F

Shaq Fu	249 F	Dino Dini Soccer	149 F
Mickeymania	299 F	Mr Nutz	249 F
Rise of Robots	349 F	NHLPA 94	199 F
Sparkster	299 F	Pitfall	399 F

SPÉCIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA sur les jeux Super Nint.

Des Hits à partir de 149 F

Shaq Fu	299 F	Sparkster	349 F
NBA Live 95	399 F	Turn & Burn	299 F
Mickeymania	299 F	Dino Dini Soccer	149 F
Rise of Robots	399 F	Pitfall	349 F
Jordan Adventure	299 F	Ghoul Patrol	149 F

SPÉCIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA sur les jeux 3 DO

Des Hits à partir de 299 F

FIFA 95	349 F	Burning Soldier	299 F
Megarace	299 F	Star Control 2	299 F
VR Stalker	299 F	Way of Warrior	299 F
AD & D Slayer	299 F	Microcosm	299 F

et aussi en Vente par Correspondance :
Les frais de port GRATUITS et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!**

** Pour une commande minimale de 200 F.

Téléphonez au 92 94 36 00 ou tapez 3615 Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

NOUVEAU
Ouverture prochaine d'un nouveau magasin Micromania
CENTRE COMMERCIAL EVRY 2

Venez découvrir dans tous les magasins Micromania les nouvelles consoles 32 bits la PSX, la Saturn, la 3 DO ... !!

LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA EVRY 2 NEW
Centre Commercial Evry 2 - Niveau bas
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA LES ULIS 2 NEW
Centre Commercial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA EURALILLE NEW
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile Métro George V - Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée
Tél. 20 05 57 58

THOMAS JORDAN 101204

MICROMANIA

3615 MICROMANIA Tout le catalogue des jeux !!

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !!

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables du 4 février au 11 mars 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

PL 18 Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	GRATUIT
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Tél. ..... Ville .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERRANCAIRE Date d'expiration .../...
Signature

Règlement Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux ☐ 300 ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Super Nintendo

Commandez par tél. 92 94 36 0
Ouvert de 8h à 19h du lundi a
vendredi, de 9h à 19h le same

ESPACE 3 games

SUPER NINTENDO

[illegible]RAISER 2	399,00	NHL 95	479,00
[illegible] ACS	449,00	PITFALL	299,00
BATMAN ET ROBIN	**399,00**	POWER DRIVE	399,00
BLACK HAWK	449,00	PSG SOCCER	299,00
DONKEY KONG COUNTRY	**489,00**	**RISE OF THE ROBOT**	**399,00**
DRAGON	399,00	SAILOR MOON	499,00
DRAGON BALL Z 3 L ultime Menace	499,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EARTH WORM JIM	**449,00**	SHAQ FU	449,00
EQUINOX	299,00	SPARKS TER	399,00
FATAL FURY 2	299,00	**STREET RACER**	**399,00**
[illegible] POLE POSITION 2	399,00	STROUMPFS	299,00
FIFA SOCCER	399,00	STUNT RACE FX	449,00
[illegible]PER VOLLEY BALL	299,00	SUPER BOMBERMAN 2	399,00
JOHN MADDEN 95	479,00	SUPER INDIANA JONES	429,00
[illegible]TERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	429,00	SUPER METROID	449,00
[illegible]ICK OFF 3	449,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE L[illegible]RE DE LA JUNGLE	449,00	SYNDICATE	449,00
LEGEND	349,00	TINY TOON WACKY SPORT	459,00
LEM[illegible]NGS 2	419,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	399,00
LE ROI LION	**449,00**	VORTEX	299,00
LE RETOUR DU JEDI	**429,00**	WOLFENSTEIN 3D	299,00
MAXIMUM CARNAGE	399,00	WORLD CUP USA 94	349,00
[illegible]CRO MACHINES	399,00	WWF RAW	549,00
[illegible]CKEY MANIA	299,00		
MORTAL KOMBAT 2	489,00		
NBA LIVE 95	479,00	**NBA JAM TE EDITION + CADEAU**	**549FF**
NBA JAM	399,00		
NFL QUATERBACK 95	549,00		

*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES GRATUIT
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
GENIAL !!! ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG 599F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG 499 F

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	[illegible]		
STAR WING	[illegible]	[illegible]	169,00
		SKYBLAZER	199,00
ART OF FIGHTING	[illegible]	SMASH TENNIS	199,00
[illegible]	[illegible]	SUPER KICK OFF	149,00
CLAYMATE	[illegible]	SUPER R-TYPE	[illegible]
CHOPLIFTER 3	[illegible]	SUPER SOCCER	[illegible]
[illegible]	[illegible]	SUPER SWIV	[illegible]
EMPIRE STRIKE BACK	[illegible]	SUPER TURRICAN	[illegible]
[illegible]	[illegible]	TERMINATOR 2	[illegible]
[illegible]	[illegible]	TINY TOON	[illegible]
LE COBAYE	[illegible]	WING COMMANDER 2	[illegible]
PARODIUS	[illegible]	WORLD LEAGUE BASKET	[illegible]
[illegible] WINGS	[illegible]	WORLD CLASS RUGBY	[illegible]

MEGADRIVE

MEGADRIVE + ALADDIN 649 F

AERO THE ACROBAT(EUR)	399,00	PHANTASY STAR 4 (JAP)	[illegible]
CASTELVANIA(EUR)	349,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	425,00
CANNON FODDER	399,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	199,00
DRAGON BALL Z (EUR)	**489,00**	PROBOTECTOR (EUR)	399,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**399,00**	PSG SOCCER (EUR)	349,00
DRAGON(EUR)	425,00	RISE OF THE ROBOT (EUR)	399,00
DRAGON BALL Z (JAP) *	399,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
EARTH WORM JIM (EUR)	449,00	RUGBY WOLD CUP (EUR)	399,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00	SHAQ FU (EUR)	349,00
FATAL FURY II (JAP)	399,00	SHINING FORCE II (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 95(EUR)	379,00	SOLEIL (EUR)	425,00
FLINK(EUR)	369,00	SONIC 3 (JAP)	399,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	SONIC ET KNUCKLES (EUR)	425,00
JOHN MADDEN 95	399,00	SPARKSTER (EUR)	369,00
LAND STALKER (EUR)	399,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
LEMMINGS 2 (EUR)	299,00	SYNDICATE (EUR)	399,00
LE ROI LION (EUR)	399,00	TINY TOON WACKY SPORT (EUR)	369,00
MEGA BOMBERMAN (JAP)	369,00	**URBAN STRIKE (EUR)**	**299,00**
MEGAMAN(EUR)	TEL	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
MICKEY MANIA (EUR)	399,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00
MICRO MACHINES 2	399,00	WWF RAW (EUR)	469,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00		
NBA JAM (EUR)	399,00		
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00		
NFL QUATERBACK 95	499,00		
NHLPA 95 (EUR)	399,00		
PETE SAMPRAS (EUR)	399,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
*ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette 890 F

BONKERS (MICKEY)	495,00
BREATH OF FIRE	539,00
CLAYMATE	199,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	449,00
DEMON S CREST	499,00
DRAGON VIEW	449,00
FINAL FANTASY 3	549,00
JOHN MADDEN 95	395,00
LEGEND	199,00
LORDS OF THE RINGS	495,00
MEGAMAN X 2	465,00
OBITUS	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II ILLUSION OF GAIA	449,00
STAR STREK NEXT GENERATION	249,00
STUNT RACE FX	299,00
SUPER METROID	299,00
SUPER PUNCH OUT	495,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT [illegible]	299,00
TETRIS 2	399,00
TOP GEAR 3000	495,00
ULTIMA BLACK GATE	495,00
ULTIMA FALSE PROPHET	299,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	495,00
UNIRACER	399,00
WARIO WOODS	399,00
WIZARDRY 5	199,00
WORLD HEROES II	399,00
X MEN	495,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

BATTLE TOADS VS DOUBLE [illegible]	[illegible]
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	[illegible]
FATAL FURY	[illegible]
MEGAMAN SOCCER	[illegible]
NBA SHOWDOWN	[illegible]
PRINCE OF PERSIA	[illegible]
SUPER SOCCER SHOOT OUT	[illegible]
SUPER TURRICAN	[illegible]
STREET FIGHTER 2	[illegible]
STREET [illegible]	[illegible]
VORTEX	[illegible]
X ZONE (SUPERSCOPE)	[illegible]

MEGA PROMOS M.D

ALIEN 3 (EUR)	[illegible]
[illegible] (EUR)	[illegible]
AGASSI TENNIS (EUR)	[illegible]
[illegible] Z (EUR)	[illegible]
BART'S NIGHTMARE (EUR)	[illegible]
[illegible] 2 (EUR)	[illegible]
CHAKAN (EUR)	[illegible]
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	[illegible]
[illegible] (EUR)	[illegible]
FANTASY ZONE (EUR)	[illegible]
FIFA SOCCER	[illegible]
GAUNTLET IV (EUR)	[illegible]
GLOBAL GLADIATORS (EUR)	[illegible]
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	[illegible]
JAMES POND 3 (EUR)	[illegible]
[illegible] ATTACK [illegible] (EUR)	[illegible]
LOTUS II (EUR)	[illegible]
LOTUS TURBO CHALLENGE (EUR)	[illegible]
MICKEY DONALD (EUR)	[illegible]
MORTAL KOMBAT (EUR)	[illegible]
[illegible] (JAP)	[illegible]
SMASH TV (EUR)	[illegible]
SONIC 2 (EUR)	[illegible]
STREET FIGHTER (JAP)	[illegible]
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	[illegible]
TWO CRUDE [illegible] (EUR)	[illegible]
ZERO TOLERANCE (EUR)	[illegible]
[illegible] (EUR)	[illegible]

SUPER FAMICOM

ART OF FIHTING 2	590,00
COTTON 100%	249,00
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	399,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
LIVE A LIVE	490,00
NOSFERATU	399,00
RAMNA 1/2 4	199,00
R TYPE 3*	299,00
SONIC BLASTMAN 2	399,00
YUYU HAKUSHO 2	449,00

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	**299 F**
RAMNA 1/2 4	**199 F**
FATAL FURY SPECIAL	**399 F**
IMPERIUM	[illegible]
SPACE ACE	[illegible]
HUMAN GP	[illegible]
ROYAL CONQUEST	[illegible]
PUSHING BEAT	[illegible]
TINY TOON	[illegible]
SUPER PINBALL	[illegible]
RUSHING BEAT SHURA	[illegible]
MAGIC JOHNSON SUPER SLAM DUNK	[illegible]
ART OF FIGHTING	[illegible]
ASTRAL BOUT	[illegible]
EYE OF THE BEHOLDER	[illegible]
FIRE EMBLEM	[illegible]
TURRICAN	[illegible]

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
SUPER ADVANTAGE ASCII	249F
MANETTE ASCII	99F
ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE	395 FF
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO	129 FF

SUPER GAME MAGE 379 FF

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F
CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE 4 A 8	129 F

ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1290 F

DOOM	449,00
STAR WARS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS - Ledru-Rollin
TEL :(1)43 45 93 82

LILLE
1 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 62

BORDEAUX
15 rue Cruciffiac
TEL : 56 52 72 [illegible]

STRASBOURG
5 rue de Moyer
TEL : 88 22 23 21

DOUAI
3 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

3 DO

3DO PAL + FZ10- (Plein écran fontionne avec tous les jeux)
3DO PAL GOLD STAR

SEWER SHARK	275,00	KINGDOM THE FAR REACHES	375,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	299 00	SHADOW WAR	375,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	299,00	GUARDIAN WAR	375,00
OUT OF THIS WORLD	299,00	REAL PINBALL	299,00
TOTAL ECLIPSE	299,00	FIFA SOCCER	375,00
MEGA RACE	375,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
LEMMINGS	299,00	SUPER STREET FIGHTER 2 X	375,00
PISTOLET	349,00	MYST	375,00
MICROCOSME	299,00	STERMY WINDOWS (ADULTES)	375,00
THE HORDE	375 00	QUARANTINE	299,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	PLUMBERS (ADULTES)	375 00
JOYSTICK ARCADE	TEL	REBELL ASSAULT	375,00
STAR CONTROL II	375,00	NOVASTORM	375 00
ROAD RASH	375,00	COVEN (ADULTES)	279 00
SHOCK WAVE	375 00	RISE OF THE ROBOT	375 00
CARTOON WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/pièce	IMMORTAL DESIRES (ADULTES)	279,00
		JAMMIT	375,00
SAMPLER 2 10 DEMOS -TEST MEMOIRE 15 mn	79,00	VIRTUOSO	375 00
BURNING SOLDIER	375 00	THEME PARK	375,00
BRIDDERS	375 00	NEED FOR SPEED	375,00
CRIME PATROL	375,00	SHOCK WAVE OP JUMPGATE	279 00
ALONE IN THE DARK	375,00	SEAL OF PHARAON	375,00
WAY OF THE WARRIOR	349 00	SUPREME WARRIOR	375 00
SHERLOCK HOLMES	375,00	DRAGON LORE	375 00
OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00	CORPSE KILLER	399,00
DEMOLITION MAN	449,00	RETURN FIRE	399 00
PATAANK	375 00	STAR BLADE	375 00

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1990 F

ALIEN VS PREDATOR	499,00	KASUMI NINJA	499,00
BUBBY	449,00	KICK OFF 3	TEL
BRUTAL SPORT FOOTBALL	499,00	DINO DUNES	449,00
CHECKERED FLAG II	499 00	RAIDEN	449,00
CLUB DRIVE	499 00	TEMPEST 2000	499,00
DRAGON LA VIE DE BRUCE LEE	499 00	VAL D'ISERE	449,00
CRESCENT GALAXY	449 00	WOLFENSTEIN 3D	499,00
DOOM	499 00	ZOOL 2	449,00
IRON SOLDIER	499 00	MANETTE	299 00

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1590 F

MULTIMEGA + 3 CD 2890 F

FINAL FIGHT (JAP)	149 00	DUNE (EUR)	425 00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	149 00	FIFA SOCCER (EUR)	349,00
SONIC (JAP)	199 00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	199,00
WONDER DOG (JAP)	149,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
MAD DOG MC CREE (USA)	299,00	NIGHT TRAP (EUR)	449 00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495 00	MICROCOSME (EUR)	349,00
SOULSTAR (EUR)	419 00	WOLFCHILD (EUR)	199 00
STARBLADE (EUR)	419 00	HEINBALL(USA)	199,00
STAR WARS REBELL ASSAULT (EUR)	395,00	NBA JAM (EUR)	399 00
BATTLE CORP	449,00	MISTERY MANSION	399,00

NEC

DUO R 1990 F

PC ENGINE GT 990 F

PC FX 3 990 F

04 CHAMPION	99,00
1941	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	49,00
FINAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	69 00
HATRIS	69,00
HURICANE	99,00
NIKO NIKO	99,00
POWER SPORTS	199 00
NINJA GAIDEN	99,00
STREET FIGHTER 2 '	199,00
SOLDIER BLADE	149,00
POWER TENNIS	199,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199 00
BOMBERMAN 94 +SODI 5+4 MANETTES	399,00

CD

CIBER CITY ODEO	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WORLD	99,00
ZERO WING	99,00
YOKAYAMO SANGOKUSHI	99 00

CDS

BURAI 2	149,00
DAVIS CUP	99,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
KICK BOXING	129,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	63,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00
SAILOR MOON COLLECTION	499 00
LEGEND OF XANADU	299,00
DRAGON S LAYER 2	299,00

ARCADES CARD

ARCADE CARD + FATAL FURY 2	990,00
FATAL FURY 2	199,00
FATAL FURY SPECIAL	499,00
ART OF FIGHTING	299,00
MAD STALKER	399,00

SATURNE Version PAL

VIRTUA FIGHTER	TEL	DAYTONA USA	
MYST		PANZER DRAGON	
MAJONG		CLOCKWORK KNIGHT	
GALE RACER		GOTHA	
TAMA		VICTORY GOAL	

NEO GEO

.NEO GEO + 1 MANETTE+ NINJA COMBAT	1490 F
.NEO GEO + 1 MANETTE + SIDE KICK 2	1 990 F
.POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2	49 F
.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HÉROES JET, ART OF FIGHTING 2	99 F/u.
.CARTE OU FAN CLUB	200 F

Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	490,00
ART OF FIGHTING 2	990 00
BASEBALL STAR 2	790 00
BLUES JOURNEY	399,00
CIBER LIF	490 00
FATAL FURY SPECIAL	790,00
FATAL FURY II	590 00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	990 00
KING OF FIGHTER 94	TEL
MUTATION NATION	590,00
NINJA COMBAT	490,00
SAMOURAI SHODOWN II	1290,00
SPINMASTER	690,00
STREET HOOP	1290 00
SUPER SIDE KICK 2	990,00
TOP HUNTER	990 00
VIEW POINT	990,00
WIND JAMMERS	990,00
WORLD HEROE II	690,00
WORLD HEROES II JET	990,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD 3290 F

AERO FIGHTER 2	399 00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	449 00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
FATAL FURY SPECIAL	399 00
KING OF FIGHTER 94	449 00
KARNOV'S REVENGE	399 00
LAST RESSORT	399 00
SAMOURAI SHODOWN	399,00
SAMOURAI SHOWDOWN 2	449,00
STREET HOOP	449 00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
TOP HUNTER	399,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	449 00
WINDJAMMER	449 00
WORLD HEROES II JET	399 00

PLAYSTATION

RIDGE RACER	STAR BLADE
PARODIUS	TEKKEN
TAMA	MEMORY CARD
EVOLUTION	TOSHINOEN

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux 25 F - consoles & accessoires 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Age ..... Télephone ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur
SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ GAME BOY ☐
SUPER NES ☐ MEGA CD ☐ GAME GEAR ☐
SUPER FAMICOM ☐ NEO GEO ☐

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

Over the World

Après un Ridge Racer qui a laissé tout le monde bouche bée d'admiration, la PSX fait de nouveau parler d'elle par le biais de Toh Shin Den. Ce jeu de combat en 3D, dont nous vous avions précédemment montré des photos, avait au moins pour lui d'évidentes qualités esthétiques. Mais bon, tant qu'on n'a pas vu un jeu tourner, on ne peut pas se prononcer sur sa qualité.

Lorsque vous avez mis en déroute tous les combattants, le boss est à votre merci. Il est redoutable et s'appelle Gaia.

Toh Shin Den

PlayStation

Seulement voilà, le jeu, on l'a vu. On y a même joué, le premier moment de stupeur passé. Résultat, Toh Shin Den est aux jeux de baston ce que Ridge Racer est aux simus de course sur console : le top absolu.

Toh Shin Den jouit d'une beauté naturelle presque irréelle. Il s'inspire fortement de Virtua Fighter, dont il est le concurrent direct, mais il se révèle beaucoup plus réussi (voir comparatif un peu plus loin). Quand les deux jeux tournent l'un à côté de l'autre, il n'y a pas photo, n'en déplaise aux rares personnes qui conservent un jugement pour le fait du chez Sega (Iggy, où es-tu ?). C'est au niveau graphique que le jeu fait le plus mal. Les personnages présentent une « finesse physique » tout à fait honorable et l'application de dégradés de couleurs (Gouraud shading) achève de les rendre encore plus humains. Et ce qui concerne les décors, il n'y a pas un défaut, mais plus que qui se superposent et scintillent les uns par rapport aux autres. Une définition parfaite, sauf lorsque les effets de caméra que propose le jeu (quatre sélectionnables) ne seront regardés que comme des gadgets. Nous applaudirons d'ailleurs des deux mains.

Superbe coup de sabre d'Eiji contre son ombre. Quelle classe dans le mouvement.

Dans le stage de Kayin, un écran de retransmission attuse le combat qui est en train de se disputer !

Un grand coup d'épée dans la tronche, y a rien de tel pour changer de profil. Le problème, c'est que ça fait mal !

Eiji et Mondo se provoquent en duel et se jettent des regards noirs.

La vue en Overhead est absolument injouable, mais elle offre certaines scène absolument fabuleuses !

Il faut maintenant voir si, non-obstant la forme, le fond est tout aussi enthousiasmant. Après des heures et des heures de tests acharnés, nous pouvons affirmer que la réponse est oui. D'abord, Toh Shin Den propose une série de pouvoirs spéciaux impressionnants et très réussis (à signaler : chaque perso dispose d'une super attaque qui vous est révélée... lorsque vous terminez le jeu !). Si certains préfèrent le style rude de Virtua Fighter, il faut noter que ce genre de détails manquait aux puristes. En contrepartie à ce que l'on aurait pu croire, le moteur PSX permet d'exécuter des manipulations à la Street Fighter sans trop de problèmes. On a un petit peu mal au pouce après quelques parties mais bon, les coups

Duke prépare un superbe coup d'escrime, mais Run-Go apprête une défense massive.

sortent. Pour les débutants, il existe même des raccourcis, avec certains boutons, qui permettent d'exécuter automatiquement quelques pouvoirs (mais pas tous). Le jeu propose un intelligent système des quires (sur les côtés — vive la 3D !) — ou bien on se déplace rapidement en avant ou en arrière) et de contre-attaques. Toh Shin Den peut paraître un peu confus au début — normal, on n'y est pas vraiment habitués à la représentation 3D — mais il se révèle en fait étonnamment précis et jouable. Si le jeu n'atteint un peu moins technique que certains rivaux d'une

Fo utilise ses serres avec dextérité et nonchalance. Eiji va tomber de très haut !

représentation plus classique (Street Fighter, Fatal Fury Special...), il est tout de même suffisamment pour les joueurs confirmés. Takara, qui a merité sur Super Nintendo certains jeux à l'histoire de SNK, a su profiter de son expérience afin d'apporter à Toh Shin Den les qualités qui lui faisaient. Nous nous trouvons ici en face d'une jeune merveille. À genoux s'il vous plaît...

Bubu, Doris et Elwood

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
TAKARA

genre
BASTON

Des graphismes hallucinants.

Une jouabilité étonnante.

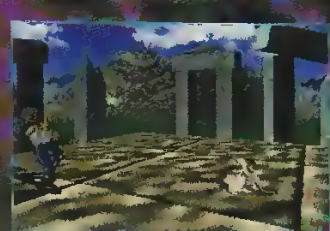
Les angles de vue modifiables.

Seulement huit persos disponibles.

Certaines musiques sont ringardes.

Rotations

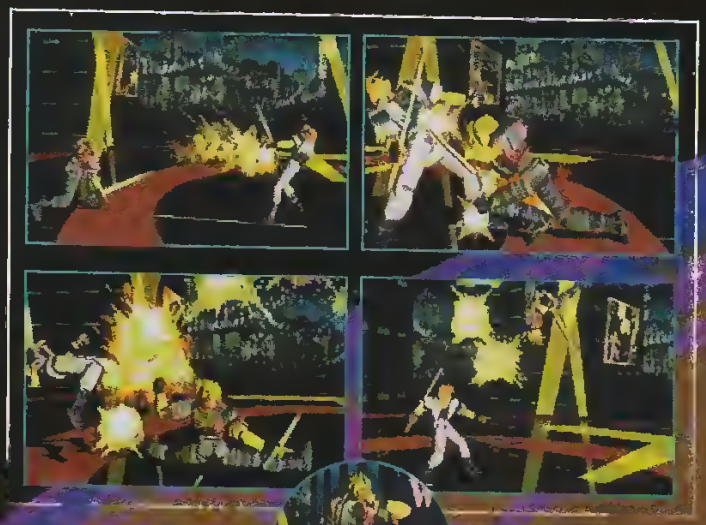
Zoom



Angles de vue

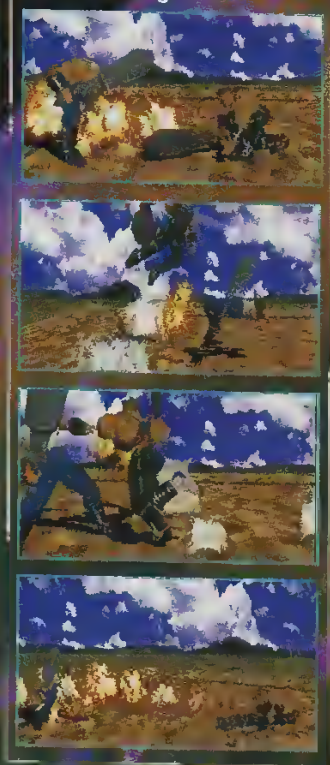
Les meilleurs jeux venus

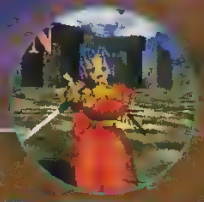
LES PRINCIPAUX PERSONNAGES ET LEURS POUVOIRS



Duke B. Rambert

Rungo-Iron





Ellis

Kayin-Ivor

Mondo

Sofia

TOH SHIN DEN versus VIRTUA FIGHTER

La rencontre était inévitable entre les plus lourds de la baston, puisque ce sont les premiers à bénéficier d'une représentation en 3D. Si les deux jeux semblent avoir de nombreux points communs, ils sont en fait très différents. D'abord, les combats ne se déroulent pas de même nature (combat à mains nues dans Virtua Fighter, armé dans Toh Shin Den). Côté coups spéciaux, VF propose enchaînements de coups et projections tandis que TSD vous invite à balancer la voile pourrie. Sur le Game play, tout est affaire de goût. Certains aiment le style brut et incisif de VF, alors sûrs de coups tandis que d'autres préfèrent le côté plus technique de TSD. Bref, c'est la qualité de la réalisation qui va faire la différence.

Dans Virtua Fighter, on combat à mains nues, dans Toh Shin Den, à l'arme blanche.

ROUND 1 : LE GRAPHISME

VF et TSD sont uniques tous deux sur la technique 3D vectorielle. Là où VF se contente d'un simple rajout de fort shading (apparition de couleurs différentes sur les facettes des polygones), TSD affiche encore les graphismes grâce au Gourraud shading. Cette technique consiste à appliquer des dégradés de couleurs sur les facettes et à un certain dir les angles rajoutés que sur les polygones, les deux jeux opposent des textures mapping. Mais là encore ils ne sont pas à égalité, puisque le mapping, très peu utilisé dans VF (en dehors des vagues), enveloppe presque entièrement des persos dans TSD et est aussi employé sur les décors (sol, éléments en relief, etc.) Conclusion, TSD est esthétiquement bien plus réussi que VF.

ROUND 2 : L'ANIMATION

Quel que soit le titre, l'animation est hyper fluide et souple. Quelques petits affrontements de polygones interviennent dans les deux jeux mais ils sont rares (surtout dans TSD) et ne gênent en rien notre plaisir. Les effets de caméra jouent bien sûr un rôle important en ce qui concerne l'animation. Dans TSD, elles sont assez nombreuses : rotations complètes autour des persos, zooms beaucoup plus impressionnants que dans VF, etc. Toh Shin Den propose même quatre angles de vue au choix, mais en contrepartie Virtua dispose d'un replay. Conclusion : la mise en scène est meilleure dans TSD. Nouvel avantage en faveur de TSD !

Dans Virtua Fighter on a droit à de superbes replays, et dans Toh Shin Den à de multiples angles de vues, impressionnants.

ROUND 3 : LE SON

Au niveau des musiques, chaque jeu en propose des inégales et d'autres assez hideuses. Tout avantage pour VF, tout de même, qui semble bénéficier d'un peu plus de morceaux qui tiennent la route. Concernant les bruitages, les coups sont plus claquants dans VF, l'air contre dans TSD, les personnages citent le nom de leurs pouvoirs spéciaux lorsqu'ils les exécutent. Plus sympa pour l'ambiance. Bref, au niveau du son, les deux jeux sont à peu près à égalité. Match nul.

CONCLUSION DU JURY

Toh Shin Den pousse plus loin la technique 3D que Virtua Fighter ! C'est fou, mais ce dernier (deux mois d'âge) fait déjà figure d'ancêtre à côté ! Avec TSD on a vraiment l'impression de jouer avec des images de synthèse sur une Silicon Graphics ! Mais attention, ne veut pas dire que la Saturn soit elle-même. Elle doit bientôt proposer un nouveau challenger en l'occurrence Virtua Fighter 2, qui est tout en 3D mapping ! L'avenir s'annonce prometteur.

Le niveau de la ville le soir dans TSD semble inspiré de celui de Virtua. L'élève dépasse le maître !

Victory Goal

Saturn

Il est rare qu'une console attende bien longtemps avant d'accueillir un premier jeu de foot. Victory Goal, le Sega, sort le premier de la Saturn. Visuellement, et bien que bénéficiant d'une meilleure résolution graphique, il se rapproche beaucoup de FIFA Soccer sur 3DO, qui nous avait beaucoup impressionnés. Le stade est entièrement généré en 3D, avec des textures pour le terrain et le public. Les joueurs sont des sprites sur lesquels sont effectués des zooms. Ce n'est pas aussi précis que de la 3D, mais le rendu général est cohérent. Bien sûr, le console peut effectuer toutes sortes de mouvements de caméra avec une parfaite fluidité, mais en cours de partie, la clarté prend le pas sur la finesse : seules quelques vues classiques sont proposées, telles les vues arrière, latérale, ou de trois quarts. Les boutons placés sous les index permettent à tous moments de choisir l'un des trois zooms. Le plus serré est idéal pour les dribbles ; le plus large permettant une parfaite vision du jeu. Il est particulièrement utile pour un jeu rapide basé sur les passes. Les autres boutons sont assignés à des actions simples : tir, passe, lob, et centre en attaque, tacle, charge, et plongeon de joueur en défense. La prise en main se fait donc très rapidement, d'autant plus que le jeu propose quatre niveaux de difficulté. Dans le plus simple facilite la tâche en peuplant les équipes gérées par le concepteur de vitesses prononcées. Le problème ne se pose même pas si vous

La vue haute permet d'apprécier précisément les distances. En « replay », on peut admirer les mouvements de jeu.

Avant, et parfois pendant le match, on peut changer de joueurs et de tactique.

Il arrive d'être obligé de dire des choses évidentes dans ce métier : La vue intermédiaire est un compromis. Puissant, non ?

Après chaque but, la caméra offre un magnifique travelling.

jouer avec l'un des trois autres joueurs qu'autorise le jeu. Reste à trouver l'adaptateur (qui devrait être sorti au moment où Player sera en kiosque). Pour être franc, VGual n'a rien fait l'unanimité ici. Une bonne partie de la rédac le trouve sympa mais pas plus et persiste à lui préférer FIFA 3DO, mieux « habillé » mais aussi moins instinctif (on y est souvent « guidé » par le curseur). Au risque de passer pour un dégénéré, permettez-moi d'émettre une conclusion subjective : ce jeu est vraiment très bon. Je trouve que sa jouabilité est intuitive et ses actions réalistes, qu'il ajoute de nouveaux modes de jeu (championnat avec sauvegarde, coupes...) et qu'il a de réels quelque chose en plus. Je n'attendais à rien de spécial : j'avais tout faux. VGual n'a rien de révolutionnaire, mais il m'a séduit. Simplement.

Mouse

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SEGA
genre
FOOT

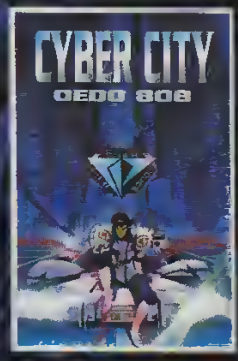
C'est clair.
C'est réaliste.
C'est jouable.
J'aime.

Il n'y pas de ces inutiles séquences film réussies (qui font jubiler Iggy).

Moins classe techniquement que FIFA 3DO

La petite intro en images de synthèse maltraitées par la compression sur CD-Rom n'a pas eu raison des fantasmes d'Iggy.

La vue la plus basse est globalement moins jouable, et sert surtout lors des actions devant le but. Notez la fidélité des ombres.



UROTSUKIDOOJI VENUS WARS
DOMINION I & II CYBER CITY I & II

DISPONIBLES CHEZ TOUS LES VIDEO-CLUBS, MULTISPECIALISTES ET LIBRAIRIES SPECIALISEES

Mesdames, Messieurs (si tant qu'il existe, enfin et Mademoiselle aussi), ils devient plus comme ça... Vous connaissez pas le Marsupilami ? Pfeuh ! Aujourd'hui, vous prêtez les X-Men tout leur come-back sur console pour un jeu de plate-forme digne des célèbres héros Marvel. Capcom relève brillamment le défi en présentant de gros et grands sprites avec des graphismes suffisamment soignés pour rendre à peu près l'atmosphère de la BD, mais pas trop, comme dans Spiderman X-Men (Acclaim), on joue tour à tour avec les différents super héros : Serval, Gambit, Psylocke, Faune et Cyclope. Chacun d'eux possède plusieurs coups spéciaux (plus ou moins liés aux comics) d'une grande utilité pour vaincre les hordes d'ennemis. À chaque X-Men correspond une mission qui l'entraînera dans des décors toujours différents (mais il faudra tous les sélectionner, les uns après les autres, pour passer au niveau suivant). Le sol n'est pas très difficile mais il reste assez long pour maîtriser tous les pouvoirs du perso. Alors même si cette nouvelle mouture ne fait rien pour l'originalité, elle assure des parties vraiment fun et plaît aux fans de Marvel et aux simples joueurs.

El Didou

Serval peut toujours planter ses griffes partout et grimper n'importe quel mur aisément. Pratique... très pratique !

X-Men

Super Famicom

Un coup spécial de Cyclope : la destruction au laser.

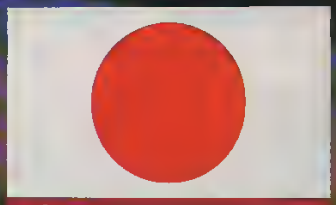
Psylocke a des avantages certains qu'aucun autre perso ne semble posséder. Vive les femmes dans les jeux vidéo !

Tout seul et comme un grand, Gambit va en un tour de carte régler son compte à cet hélico ennemi.

Ackman, déjà champion d'art martial, vient de récupérer son épée ! « vs du retro angelo ! ».

Ackman est l'un des derniers héros d'Akira Toriyama, le créateur de Dragon Ball, si vous ne le savez pas. Physiquement, on dirait un mélange de Vegeta et de Kid Buu. C'est d'ailleurs un « faux méchant », comme le jeu, il affiche en effet son bonne conscience et une mine de l'ange déchu ! Avec ce perso, Toriyama revient à ses premières oeuvres (Dokt Inc) en insistant moins sur le baston que sur l'humour (notamment aux dernières épisodes de DBZ). C'est peut-être pour cela que cette cartouche n'est pas un jeu de baston à la Dragon Ball, mais surtout un jeu de plate-forme. Si il

mais les programmeurs auraient dû un peu plus peaufiner leur jeu ! On y retrouve simplement les ingrédients de base du genre, à savoir les échelles, des passages secrets et des... plates-formes. Bref, rien d'original, à part peut-être les séquences où l'on dirige des véhicules (Ackmanmobile, Zodiackman...). Heureusement pour un héros d'art martial, Ackman ne se débarrasse pas seulement de ses ennemis en leur sautant dessus. Il nous sort quelques « techniques » comme le direct à la face, le coup de pied sauté, la glissade ou bien encore la balayette... Il a également plusieurs armes à sa disposition : une épée, un pistolet, des bombes voire



date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
BAMPRESTO
genre
PLATE-FORME/ACTION

Un héros de Toriyama.
Le côté combat (très léger mais présent).
Les scènes en véhicules.

De la plate-forme assez banale.
Rien de très original !
On espérait mieux pour un tel perso !

Go go ! Ackman

Super Famicom

Notre héros vient de tomber sur un passage secret (il ne pouvait pas le louper !), qui recèle un boomerang et de l'énergie.

même une sorte de boomerang. Mais bon, ça reste un peu simple et on aurait préféré que le côté combat soit plus développé. Bien qu'il s'agit en les premières versions, je m'éclate beaucoup plus avec Gemini.

Mais, que les fans d'Ackman se rassurent, il y aura sûrement d'autres jeux le mettant en scène, vu ce qu'il ne passe avec Dragon Ball !

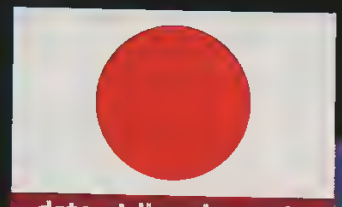
Bubu : ackman !

Ackman dans son Ackmanmobile (On est quand même plus en sécurité dans ma Bubumobile (© Kotoky).

Ce boss s'excite à coins du karaté, mais le calme et l'efficacité de la technique d'Ackman feront la différence.

Totalement dénué d'esprit de famille, Ryo assomme sa sœur à coups de poing.

Combat de boss : les coups de poing de Micky face aux coups de bâton de Mr Big.



date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
TAKARA
genre
BASTON

+ Des graphismes réussis. Des pouvoirs spéciaux impressionnants.

– La jouabilité n'est pas parfaite.

Kyokugenryu 2

Super Famicom

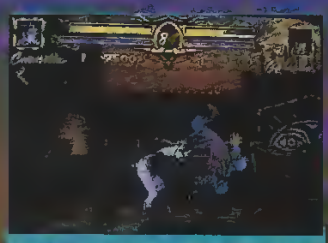
Si l'Italien est sous les feux de l'actualité grâce à son Tekken Skin Lem sur PSX, il ne faut pas oublier que cet éditeur s'est spécialisé dans l'adaptation de jeux SNK sur SNES. Le dernier en date, comme vous l'avez sans doute si justement deviné, est Art of Fighting 2 (Kyokugenryu en jap'). Le résultat de la conversion est sans surprise. Les graphismes s'avèrent assez réussis, les musiques plus quelconques, mais l'ensemble est assez plaisant. Vous avez le choix entre douze personnages possédant chacun une palette conséquente de coups et pouvoirs spéciaux, et la possibilité de combattre à un tournoi ou bien de jouer contre un adversaire humain. Du très classique, qui fait Street Fighting 2 faisant figure de réussite incontestable sur Neo Geo, n'est plus tout à fait le cas sur SNES. En effet, même si l'on fait abstraction de toute la famille de la conversion SNK (quand on voit le jeu de Ghost on en prend souvent plein la tête), il aurait au moins fallu retrouver la jouabilité de la version originale. Ici, on a davantage de mal à sortir les coups. C'est dommage. Enfin bon, le résultat est loin d'être catastrophique et Art of Fighting 2 devait faire passer du bon temps à bien des joueurs. Intégrez-le tout de même le jeu sur Super Famicom. Sur Super Nintendo avec un adaptateur, c'est quand même un peu trop lent.

Chris

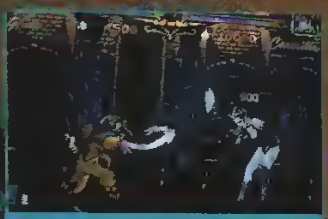
John se la joue frime avec ses lunettes noires. Mais attention, ses enchaînements sont monstrueusement efficaces.

King, le garçon manqué du jeu, se révèle être un redoutable adversaire. Méfiez-vous de son jeu de jambes et de ses « venom strike ».

Ce stage, l'un des plus beaux, a été particulièrement soigné.



Vous pouvez jouer avec Carmilla.



Ce petit gnome est traître.

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
POLYGRAM
genre
BASTON

Musiques incroyables.
Séquences vidéo de qualité.
Ambiance rigolote.

Graphismes parfois légers.
Le mélange digits-persos de DA.
La jouabilité.

Twin Goddesses

PlayStation

Twin Goddesses est un jeu vraiment original. Tiens — c'est à ma connaissance une première —, c'est le premier jeu de baston qui réunit les deux pers. images de dessin animé et d'autres sous forme digitalisée. Le principe est assez rigolo, remarquez. Les trois donzelles digitalisées sont respectivement les deux héroïnes et la méchante jouées de fin. Quant aux persos de DA, vous devez les combattre lorsque vous participez au tournoi. Original. Twin Goddesses pourrait presque être un bon jeu si tout un tas de petits défauts ne venaient pas ternir un tableau au final assez médiocre. Les graphismes se révèlent tout juste passables, surtout pour de la PSX, les combats manquent d'intensité, certains pouvoirs spéciaux sont carrément ridicules. Bref, l'amateur de jeux de combat, le vrai, risque d'être franchement déçu. Maintenant, à côté de ça, il y a quelques détails plus réussis. Par exemple, le jeu bénéficie d'une atmosphère assez délirante et plutôt sympathique (persos qui discutent entre eux, musiques folklo, actions incroyables comme la chute d'une statue énorme...). Seulement, pas de chance, il faut vraiment être japonais pour en comprendre toutes les subtilités. Non, seulement il est nécessaire de comprendre la langue, mais en plus il faut être dans le « trip », comme on dit. À signaler, également, l'excellente qualité des différentes séquences vidéo que propose le jeu. On a l'impression de se trouver en face d'un vrai film. Au final, voici quand même un jeu plutôt moyen à ranger dans la catégorie anecdotique. Allez hop ! au suivant...

Chris, vient de voir une déesse.

La palette de coups de certains personnages fait très cartoon. Tout est démesuré.

Seize persos ? Non, deux fois huit.

Tiny Elf contre Fatman.

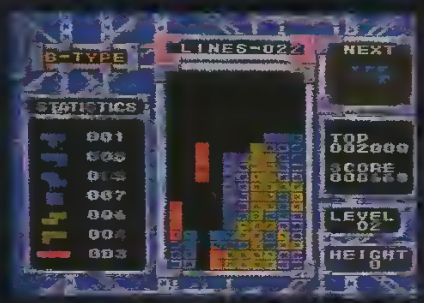
Si TETRIS te fait trop souffrir, tu peux toujours aller voir le docteur...

*

* Tetris et Dr Mario : les deux meilleurs casse-têtes sur une même cartouche.

TETRIS & DR. MARIO

Ménage tes neurones : TETRIS et Dr MARIO t'attendent sur la même cartouche Super Nintendo. Pour la première fois, tu vas pouvoir jouer à deux en même temps et défier tes copains en compétition sur TETRIS ou Dr MARIO. Avec TETRIS, ton habileté et ta vivacité d'esprit seront mises à rude épreuve : à toi d'empiler les blocs pour faire le plus de lignes possibles, si tes nerfs le tiennent, rends visite au Dr Mario et éliminé les virus dans la bouteille en alignant les comprimés d'une même couleur ; le jeu-enfer ne saurait tarder. Une fois rétabli, tu pourras toujours revenir à TETRIS si le cœur t'en dit. Mais tiendras-tu le choc ?



TETRIS & Dr MARIO : la formule 2 en 1 qui prend encore plus la tête.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

©1991 Nintendo
(1.2/ Fr/no)

LES QUESTIONS

1. Quel est le nom du metteur en scène de "Stargate, la Porte des étoiles" ?

A : Roland Emmerich.
B : Joe Dante.
C : John Carpenter.

2. Quelle est l'origine de "La Porte des étoiles" ?

A : assyrienne.
B : égyptienne.
C : parthe.

3. Laquelle de ces films n'est pas interprété par Kurt Russell ?

A : New York 1997.
B : Invasion Los Angeles.
C : Backdrafts.

4. Quel est le nom du site antique qui figure dans "Stargate, la Porte des étoiles" ?

A : Ishtar.
B : Mars.
C : K5.

5. Un seul de ces films a été dirigé par le réalisateur de "Stargate, la Porte des étoiles". Lequel ?

A : Universal Soldier.
B : Ghost In The Machine.
C : Les aventuriers de Jack Burton.

À GAGNER

1er prix

- une PlayStation + un jeu
- la panoplie complète des produits US : STARGATE, LA PORTE DES ETOILES (CD, figurines, masques égyptiens, montres, T-shirts, casquettes, vaisselle, papeterie, jouets, pin's...)

du 2e au 5e prix

- 1 CD de la BO (disponible chez MILAN), masques égyptiens, montre hologramme, jeu des figurines US, casquette US et T-shirt

du 6e au 100e prix

- 1 CD de la BO (disponible chez MILAN) et une affiche du film

CONCOURS STARGATE

Pour participer au concours,

- composez le 36 68 77 33 et jouez avec Ficus en direct
- tapez 3615 PLAYER ONE ou 3615 PC PLAYER, rubriques JEUX
- ou adressez vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom et adresse à :

MBD Concours STARGATE
18 rue Lamartine
92513 BOULOGNE

Extrait du règlement

Jeu gratuit sans obligation d'achat doté d'une PlayStation, un jeu, la panoplie complète des produits US STARGATE/LA PORTE DES ÉTOILES, 100 CD de la BO, des masques égyptiens, des montres hologrammes, des jeux des figurines US, des T-shirts et des casquettes US, 100 affiches du film, les réponses devront parvenir avant le 5 mars 1995 à minuit, les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses, les résultats seront publiés dans PLAYER ONE n°52 et **mpc** n°20 et sur minitel 3615 PLAYER ONE et 3615 PC PLAYER à partir du 25 mars 1995, le présent règlement est déposé chez M. Savoye, huissier de justice à Rouen et disponible sur simple demande à l'adresse au journal.

36 68 : 2,19 F la minute/3615 : 1,27 F la minute

CES DE LAS VEGAS 95

La fin d'année 1994 avait peut-être été trop chaude. En l'espace de deux trois mois, nous avions eu le droit à une déferlante de nouvelles machines, toutes plus excitantes les unes que les autres...

LE CALME AVANT LA TEMPÊTE !

En nous rendant pour cette édition 1995 du Consumer Electronic Show (Nevada, Las Vegas), nous nous sommes bien des mêmes questions que nous nous marquion ne pas de décollage sur les machines 32 bits.

Pourtant, sur le moins de ce CES, la tendance était au calme le plus plat... Ni Sony ni Sega ne présentaient officiellement leur PS2 et le lancement US de ces deux machines étant prévu sur la seconde moitié de l'année, l'offensive médiatique ne débutera qu'en mai. Quant aux éditeurs, ils commencent tout juste à éveiller sur la nouvelle génération de machines et n'ont rien pas grand chose à montrer. Sur 16 bits, le parc installé s'érode nettement plus molle. Les développeurs n'ont pas cessé de tirer sur les consoles les plus en puissance du marché des consoles 16 bits, quelque peu stagnant 64 bits. Sur Nintendo et Mega-Drive restent de formidables pépites que seule Sega. Simplement, les éditeurs se montrent bien plus sélectifs et ils concentrent leurs efforts sur quelques gros titres qui sortiront dans la seconde moitié de l'année et qui, bien entendu, n'étaient pas montrables si tôt.

Mais ce CES si terne réserve quand même quelques petites pépites que les rédacteurs de Player One sont allés dénicher pour vous. Bonne lecture !

NINTENDO : LENTEMENT MAIS SUREMENT

Donkey Kong Country est le jeu vidéo qui s'est vendu le plus rapidement dans l'histoire de cette industrie. » La phrase est de Howard Lincoln, le big boss de Nintendo of America.

Six semaines après sa sortie, Donkey Kong Country s'est vendu à plus de six millions d'exemplaires dans le monde. Qui a dit que Nintendo allait mal ?

Howard Lincoln, vice-président en charge du marketing, en noël l'on passé. Ils même date, que « Mario l'année de la cartouche pour Nintendo » les observateurs s'étaient permis quelques sourires. On pensait alors qu'une telle déclaration dissimulait une faiblesse de Nintendo. On savait déjà que sa prochaine console — l'Ultra 64 — ne sortirait que bien après la Saturn de Sega et que sa Super Nintendo ne serait sans doute jamais équipée d'un lecteur de CD-ROM comme l'est, maintenant depuis deux ans, la Mega Drive. D'ailleurs, à la même époque, les gens de Sega of America annonçaient qu'ils pensaient devenir leader en 1994 sur le marché des 16 bits aux USA... Mais on oublie volontiers que, et jusqu'à preuve du contraire, c'est toujours Nintendo qui s'est vu prêter la plus grosse part de marché des consoles de jeux depuis leur émergence au milieu des années 80.

Nintendo a vu la fumée de Kyoto se précoiser pour devancer ses concurrents, aussi puissants soient-ils (dire comme le nouveau venu Sony PlayStation, la Saturn et la 3DO se vendent par centaines de milliers au Japon, Nintendo présente — presque nonchalamment — sa Virtual Boy. Une console de 32 bits certes, mais gérant des jeux en relief sur des écrans monochromes rouge. Même les gens de Nintendo France semblaient désenchantés ! Et pourtant, les faits parlent pour eux.

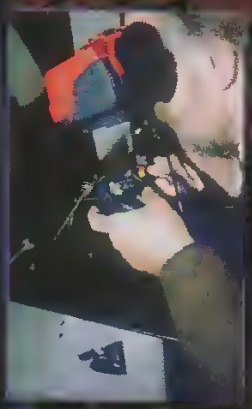
Ainsi, lentement mais sûrement, Nintendo prépare de nouveaux produits pour les joueurs avant d'entamer un tiers de leur vie.

Un petit peu de patience, les mecs. C'est vrai la fin 95 que vous pouvez vous aussi poser vos yeux sur cette lunette pour entrer dans l'univers virtuel de Nintendo.

Ils sont plus qu'approcher cet étrange Virtual Boy sont plutôt enthousiastes...

En attendant, Nintendo réalise des objets solides de toutes ses espérances avec un seul et unique jeu : Donkey Kong Country. Le géant du divertissement vidéoludique a gagné son pari en vendant plus de cartouches que tous ses (sic !) concurrents. Le sait-il, c'est bien meilleur jeu de l'année dans le monde entier, il n'est qu'un petit défaut de caractère...

Les démonstrations des premiers jeux Virtual Boy semblent avoir réussi à conquérir même les plus sceptiques.



GAME BOY COULEUR 95

Deuxième épisode du Game Boy en couleurs. Il y a d'abord eu le Super Game Boy, qui permet de voir en couleurs les jeux de la portable sur l'écran de la télévision en utilisant la Super Nintendo. C'est maintenant la robe du Game Boy qui change de couleur. Ainsi, outre la classique teinte crème, cinq nouveaux « coloris » seront disponibles à la fin mars 95 pour la carrosserie de la portable la plus populaire : jaune, rouge, vert, noir et... transparent !

LES JEUX NINTENDO

FX FIGHTER SNES

La mode est au jeu de baston en polygones ? Nintendo a donc décidé de s'y mettre aussi. Et puisque le Super FX 2 ne se [illegible] pas trop mal avec ce type de développement, FX Fighter tourne dans une forme cartouche Super Nintendo. Avec du tonneau chi, spécialiste du jeu vidéo développé en [illegible] avec GTE, et ne pas se tromper de plus que la célèbre Virtua Fighter de Sega, le jeu [illegible] quatre multiples combattants (humains, animaux et extra-terrestres) [illegible] des [illegible] différentes. Ce n'est

FX Fighters sur SNES

pas tout à fait la classe d'un Virtua Fighter ou d'un Tekken Bowl et la prévision présentée au CES ne nous a vraiment pas emballés. Sortie prévue en mars 95 aux USA.

COMANCHE SNES

Les Américains de la société Naval Logic s'étant rendus célèbres avec un simulateur d'hélicoptère de combat sophistiqué du doux nom de Comanche sur ordinateurs PC et compatibles, ils avaient alors mis au point un jeu très réaliste développé dans un univers entièrement mappé — cette technique de programmation s'appelle le Voxel Space, aux Nintendo-Amériques, à inventé. Nous [illegible] Logic 3 [illegible] tout

Comanche sur SNES

cela dans une cartouche 16 mégas équipée d'un Super FX 2 pour la Super Nintendo. Si la 16 bits de Nintendo [illegible] un monde [illegible] jouant [illegible] et quelques [illegible] de combat [illegible], le rendu graphique [illegible] très [illegible] — nous y [illegible] sur [illegible]. Était-il indispensable de vouloir [illegible] un tel jeu, [illegible] à l'origine spécifiquement pour les ordinateurs PC puissants, sur une console ? Le jeu [illegible] en juillet 95 lors de la sortie de Comanche SNES.

STARFOX 2 SNES

Fort du succès de son premier Starfox, Nintendo nous présente Starfox 2.

Starfox 2 sur SNES

Yeah ! Le jeu lui aussi équipé du Super FX 2, propose toujours des graphismes 3D. De très belle facture, la grande nouveauté de ce Starfox 2 est la possibilité pour deux amis de jouer simultanément sur un écran partagé. On découvre de nouveaux personnages aux côtés des héros du premier épisode. Votre vaisseau spatial aura également la possibilité de se transformer en d'autres types de véhicules, terrestres et aériens, et enfin, les concepteurs ont ajouté à tout cela un jeu au scénario un peu moins linéaire. Vous aurez ainsi un plus grand champ de manœuvre dans la partie exploration de Starfox 2. La bonne heure que nous avons passée avec cette cartouche de 16 mégas nous a [illegible] satisfaction et nous avons hâte d'en écrire un test complet, ce qui ne se fera pas avant septembre 95.

KIRBY'S AVALANCHE SNES

Après avoir fait le bonheur des plus petits sur NES (Kirby's Adventure) et Game Boy (Kirby's Dream Land, Kirby's Pinball Land), Kirby — la

Starfox 2 sur Super FX 2 — [illegible]

Kirby's Dream Course sur SNES

sympathique petite boule de rêve aux pouvoirs non-développés — fait son apparition sur Super Nintendo. Loin de la réalité, Kirby's Avalanche est une copie [illegible] de Tetris et Puyo Puyo [illegible] Mean Machine, célèbre titre de la Mega Drive. Pour ceux qui ne seraient pas au fait des jeux de la [illegible], il s'agit d'un titre mélangeant subtilement

Kirby's Avalanche sur SNES

les principes de Tetris et de Puyo Puyo. Un jeu dans lequel l'observation et la rapidité des décisions prennent sur l'action. Un jeu sûrement intéressant [illegible] un ami en duel. Kirby's Avalanche devrait sortir aux USA en ce mois de février.

KIRBY'S DREAM COURSE SNES

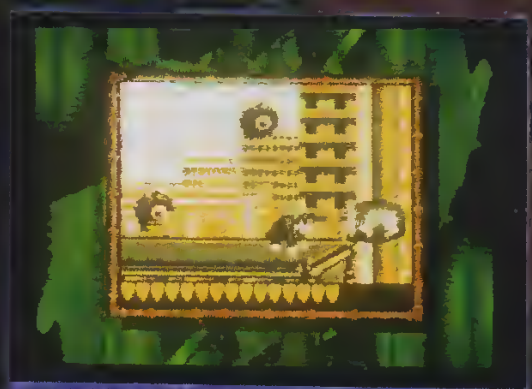
Autre jeu ayant [illegible] Kirby comme personnage central, Kirby's Dream Course est, sur le coup, vraiment original. [illegible] Lors du CES de juin à Chicago, le jeu sera finalement disponible ce mois de février aux USA. Ici, Kirby joue le rôle d'une boule de golf dans un univers hautement coloré et délirant composé de huits parcours (de golf) différents [illegible] chacun huit trous à compléter. Un jeu à jouer à deux et si le jeu garde le principe d'une partie de golf, le chemin suivant Kirby du départ au trou est semé d'embûches. Il faudra ainsi percuter les ennemis rencontrés pour les faire disparaître. Cela [illegible] aussi des [illegible] spécifiques à votre boule Kirby. Le jeu est finalement très [illegible] dissimule un parcours secret à découvrir.

EARTH BOUND SNES

Changeons carrément de style avec Earth Bound qui est un [illegible] de la série dans une cartouche de 24 mégas avec [illegible] de sauvegarde [illegible] Super Nintendo. Earth Bound se veut la suite de Mother, un jeu de rôle japonais [illegible] dans le style de Final Fantasy III [illegible] Earth

Earth Bound sur SNES

Bound mélange les genres et les époques (on évolue partout en plein délire science-fiction) et vous fera rencontrer de très nombreux personnages. Si les graphismes semblent un peu simplistes, ils correspondent à ce type de jeu dans lequel l'humour est omniprésent. Earth Bound sera dispo aux USA en avril.



Donkey Kong Land sera dispo sur Game Boy au printemps.

DONKEY KONG LAND GB

Bon Dieu, on ne vous fait pas un dessin bien ? À la simple vue des photos d'écrans, vous aurez compris que ce Donkey Kong Land est un quelque sorte transposition de Donkey Kong Country sur Game Boy. Bien sûr, le jeu n'est pas aussi vaste que pour voir l'être la version 16 bits — celle-ci comptera un peu plus de trente niveaux seulement — mais les amateurs de la bête apprécieront cette cartouche qui peut aussi tourner sur Super Game Boy. La jouabilité nous semble la première vue un peu limitée, mais nous attendrons un test plus approfondi pour nous prononcer. Donkey Kong Land devrait sortir en mars/avril 95.

Donkey Kong Land sur GB

MARIO'S PICROSS GB

Mario's Picross est un puzzle-game comme on en trouve sur Game Boy. Une grille est affichée sur l'écran et le joueur doit déterminer dans quelle case de la grille il doit venir placer un bloc de couleur pour pouvoir reconstituer une image. Un peu sur le principe du Master Mind, des chiffres autour de la grille indiquent combien de blocs doivent se placer dans chaque colonne et rangée. Le jeu est original et assez plaisant, il est de plus signé Nintendo ce qui bien évidemment ne gâche rien.
Mario's Picross devrait être disponible pour les vacances d'été.

Mario's Picross sur GB

KIRBY'S DREAM LAND 2 GB

Le premier épisode des aventures de Kirby ayant plu, il était normal que Nintendo lui offre une suite. Nous retrouvons ici tous les éléments qui ont fait le succès de ce jeu d'action. Avec un plus grand nombre de niveaux et de nouveaux ennemis (qui aident Kirby dans son aventure), les amateurs du petit personnage rondouillard ne seront pas déçus. Sa sortie est annoncée pour mai 95 aux USA.

UNE HEURE AVEC LE VIRTUAL BOY

Dans notre Flash de décembre, nous vous avions déjà révélé le Virtual Boy. Ce CES de Las Vegas a été l'occasion pour les Players de se livrer un avis plus approfondi sur la jouer de longues minutes durant avec les deux premiers jeux du Virtual Boy : Teleroboxer, un jeu de boxe avec des robots et Space Pinball, un jeu de flipper. Et le moins est de constater que, malgré des graphismes monochromes (rouges), ces titres sont tout à fait jouables. Leurs effets de relief se font sentir, surtout lorsque les sprites se déplacent. Les sensations ressenties sont vraiment intéressantes.

Mario Bros. V3 sera l'un des 5 premiers jeux dispo sur Virtual Boy.

D'autres jeux étaient également présentés :
- Une adaptation du type Street Fighter avec des graphismes en fil de fer.
- Une course de F1 avec une représentation 3D vue du cockpit.
- Un shoot'em up scrolling vertical vu de dessus, avec de saisissants effets de profondeur.
- Un Mario Bros. qui sera disponible dès la sortie de la machine avec Teleroboxer et Space Pinball. Celui-ci exploite au mieux les effets de relief avec des zooms et des sautillements « en profondeur » du personnage central.

Finalement, et contrairement à ce qu'avait annoncé Nintendo, il est tout à fait possible de faire des scrollings horizontaux ou verticaux avec le Virtual Boy. Mais au-delà de problèmes purement techniques, c'est l'effet de surprise provoqué par cette machine qui a fait le succès de ces démonstrations. Ainsi, même les gens de Nintendo France étaient sceptiques quant à l'avenir de cette nouvelle console. Ceux-ci ont eu l'occasion de se rassurer en constatant les commentaires positifs des joueurs qui ont pu tester le Virtual Boy. Et nous sommes montrés en France en nous disant qu'ils ont tout les jeux présentés à Las Vegas étaient bien plus satisfaisants que ceux montrés lors de la première présentation de la machine. Le Virtual Boy pourrait être à l'image de ce que le Game Boy a été à la Super Nintendo.

FICHE EXPRESS VIRTUAL BOY

PROCESSEUR : 32 bits RISC cadencé à 20 MHz

PADDLE : 2 croix de direction, 4 boutons d'action + Select & Start

POID : 760 g pour le « casque » uniquement

ALIMENTATION : Adaptateur secteur (vendu séparément) ou 6 piles de 1,5 V de type LR6

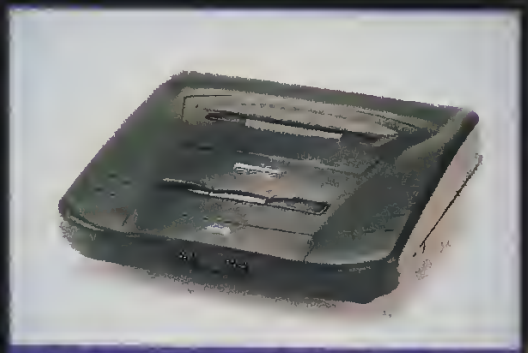
SON : Stéréo avec 2 petits haut-parleurs inclus dans le « casque »

SEGA : LE SOURIRE EN COIN

Deux chiffres permettent de se faire une idée de ce qu'a présenté Sega sur le marché US en 1994. Le premier, 4 millions, traduit le nombre de Megadrive vendues sur le sol américain, portant ainsi le total à quelque 16 millions d'unités. L'autre chiffre, 500 000, est celui des 32X vendues entre le 21 novembre et le 31 décembre 1994...

Lors de la présente édition du CES de Las Vegas, les gens de Sega annonçaient ce qui valait bien les couleurs qu'ils allaient avoir lors sur le marché américain des machines 16 bits. Si le bilan de l'année 94, et le mois dernier, c'est tout sauf sûr que les responsables marketing de Sega of America expliquent qu'ils avaient gagné leur pari en s'en ayant 55 % des parts du marché des jeux les 16 bits aux USA (attention ! Nintendo of America n'est pas loin à

Mais de qui se moque donc Sonic, la mascotte de Sega ?



La Neptune rêve du rendement d'une Megadrive et d'un 32X

tout d'ailleurs avec ces chiffres). Mieux, la laborieuse 32X — qui a été accueillie de façon plutôt tiède en Europe — semble avoir fait un véritable carton auprès des joueurs ricains. Lancée le 21 novembre dernier à grands renforts de publicité, l'extension 32 bits de la Mega Drive s'est vendue à 500 000 exemplaires en trois semaines à peine pour atteindre avec le chiffre d'un million d'unités vendues à la fin de l'année. Dans le même temps, la Saturn (commercialisée depuis le 22 novembre dernier) s'est vendue à plus de 400 000 exemplaires au Japon !

Mais pour Sega of America, il n'est pas encore temps de penser à la Saturn. La stratégie du constructeur — toujours attentive pour la seconde moitié de l'année dans les pays occidentaux — était tout juste montrée dans un coin du stand, réservé à quelques privilégiés (distributeurs, invités...). Non, pour Sega of America, le présent s'appelle 32X. Une vingtaine de titres 32X sont ainsi attendus pour mars 1995, dont certains étaient présentés à l'occasion du CES : d'un côté, deux mois après, ils débarqueront à la même date sur les sols français. Et Sega prévoit qu'une centaine de jeux 32X (dont Virtua Fighter) seront disponibles d'ici à la fin de l'année 1995 (rien que ça).

Sans doute considère-t-il 32X comme une machine de transition entre la Megadrive et la Saturn. Sega veut la positionner sur le marché nouveau des « petites » 32 bits. Le constructeur l'annonce même la Neptune. Cette machine jouant en un seul bloc les chips de la 32X et de la Megadrive. Elle sera disponible à l'automne 1995 et logiquement commercialisée à un prix intermédiaire entre ceux de la Megadrive et de la Saturn (elle est annoncée à 200 $, environ 1 200 francs).

Ici, Sega est particulièrement fébrile en ce début d'année 1995 — il prépare tout de même activement la vente de la Saturn.

Rappelons que le constructeur japonais a tout plus encore en premier ses pions sur un nouveau marché. Il est donc important pour le gentil Sonic de prendre position tout de suite avant que le nouveau compétiteur Nintendo n'arrive avec ses armes. Fort les de longue date, d'autant qu'il ne saurait des mais faire ménage à trois avec le géant Sony, qui vient d'entrer dans la danse en lançant sa PSX...

LE JEU LE PLUS ORIGINAL DU CES

Comix Zone était certainement le jeu le plus original que nous ayons remarqué sur le CES. Les gens de Sega of America le présentaient comme la première bande dessinée véritablement interactive.

Si de nombreux personnages de BD sont devenus les protagonistes d'un jeu vidéo, avec Comix Zone c'est la première fois qu'un jeu console est présenté sous la forme d'une bande dessinée à l'écran (les vieux briscards se souviendront peut-être de l'excellent Passagers du vent d'Infogrames sur micro). Le héros est un illustrateur qui se retrouve projeté dans les planches du comic qu'il est en train de dessiner.

LES JEUX SEGA

METAL HEAD 32X

Déjà présenté dans les colonnes de Player One, ce jeu d'action-aventure vous place aux commandes d'un gros robot genre Battletech. Votre but : trouver et détruire les robots ennemis dans un univers entièrement en polygones rapprochés. Les niveaux du jeu sont assez variés, et vous devrez pro-

Metal Head sur 32X

Metal Head sur 32X

mener votre robot dans une cité, ses couloirs souterrains puis dans la forêt. L'action est soutenue par une musique rythmée, genre heavy metal. Metal Head sortira en mars.

AFTERBURNER 32X

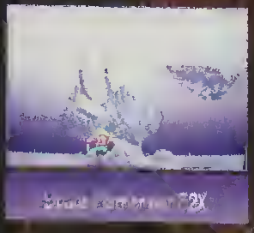
Nous y avions eu droit sur Master System puis sur Megadrive, Afterburner — la célèbre forme d'arcade de Sega — connaît maintenant une nouvelle jeunesse sur 32X. C'est là la meilleure déclinaison d'Afterburner sur console mais on est encore loin de la borne. Le jeu est sorti aux États-Unis.

Afterburner sur 32X

SPACE HARRIER 32X

Autre jeu célèbre de Sega, Space Harrier bénéficie d'un traitement de qualité sur 32X. On retrouve donc notre guerrier du futur qui sillonne — en courant ou en volant — les surfaces différentes, tirant sur absolument tout ce qui bouge à l'aide de son laser. Vu d'un shoot them up très efficace, déjà disponible aux USA.

Space Harrier sur 32X


Space Harrier sur 32X

MOTOCROSS CHAMPIONSHIP 32X

Voici un jeu de motocross sur 32X qui sans être extraordinaire n'en possède pas moins quelques atouts intéressants. Déjà il peut se jouer à deux simultanément (sur un écran partagé), ce qui est toujours très sympa. Le plus Motocross Championship propose douze courses différentes et trois niveaux de difficulté. Enfin, si le jeu propose une représentation graphique classique avec une caméra placée derrière votre moto, vous pourrez également voir avec les yeux de votre pilote, ce qui est plus impressionnant. Ce jeu 32X est disponible en France aux Studios.

Motocross Championship sur 32X

COSMIC CARNAGE 32X

Que dire sur ce jeu de baston si ce n'est qu'il mérite bien son nom ? C'est en effet de carnage qu'il faut parler tant le jeu est gratuitement violent et la réalisation ridicule. Ce n'est pas la peine qu'il arrive vite en France, ou ailleurs. Ce n'est même pas la peine qu'il arrive tout court ailleurs.

TEMPO 32X

Un jeu de plate-forme mignonnet et plan. A priori, rien de très impressionnant au niveau technique mais les graphismes colorés et les musiques entraînantes retiennent immédiatement la sympathie.
La sortie aux States est prévue pour mars.

ETERNAL CHAMPIONS MCD

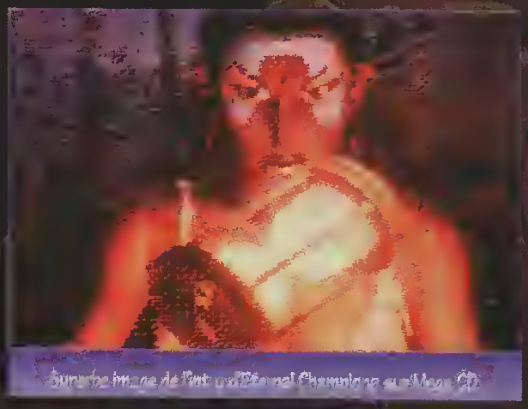
Si l'Eternal Champions en cartouche de la Megadrive n'est pas terrible dans les grandes lignes, peut-être parlons-nous plus longuement de sa nouvelle version pour le Mega CD... Celle-ci est introduite par une longue et superbe séquence filmée réalisée sur Silicon Graphics. Eternal

Eternal Champions sur MCD

Champions : Challenge From The Dark Side sera édité sous le label « Sega Water », signifiant par là qu'il ne s'adresse pas aux plus jeunes mais à des joueurs adultes ou du moins adolescents (violence, gloires de sang et scènes gores - élégant). Outre les neuf pays connus du jeu original, cette version CD inclut quatre nouveaux combattants et neuf parties cachées plus les deux

UN NOUVEAU SONIC SANS SONIC
CHAOTIX 32X

On s'attendait bien sûr à voir débarquer un Sonic sur 32X. Eh bien c'est Knuckles et deux autres acolytes — Charmee Bee et Mighty the Armadillo — qui lui volent la vedette dans un jeu « à la Sonic » sur l'extension 32 bits de la Megadrive. La préversion présentée lors du CES était loin d'être terminée mais annonçait un jeu bien dans le goût des précédents Sonic ; avec cinq niveaux plus trois niveaux bonus, le jeu vous projettera dans un gigantesque parc d'attraction contrôlé par l'infâme Dr Robotnik.
Chaotix devrait être disponible au printemps 95.


Superbe image de l'intro d'Eternal Champions sur Mega CD.

champions du jeu.
Ajoutons à tout cela pas moins de quinze modes de boutons différents, et vous aurez le jeu de baston le plus riche jamais sorti. Il est certainement le meilleur ? Qu'il nous ait été donné de voir sur la Megadrive, il est en tout cas parmi les tout premiers.

MYST

Après avoir connu le succès qu'on sait sur ordinateurs PC et Macintosh, ce jeu d'aventure sera adapté sur Mega CD au printemps 95.
Myst vous expédiera sur une île magique lancée de mystérieux objets chaque clic de souris, chaque bout de papier, voire même un son, peut contenir un indice. Si graphiquement le jeu n'est pas le plus beau, il est suffisamment intéressant pour vous retenir longtemps dans son univers.

Myst sur Mega CD.

Myst sur Mega CD.

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS MCD

Voici un jeu basé sur la série télévisée des *Power Rangers*. Il s'agit en fait

Les Power Rangers sur MCD.

d'un film interactif dans lequel vous devrez intervenir au bon moment pour faire évoluer intelligemment le scénario... Les fans des Power Rangers (et ils sont nombreux !) pourront se délecter de ce jeu dès le printemps 95. Pour les autres, c'est certainement moins sûr, vu que l'interactivité est ultra-limitée. Une version 32X est prévue.

X-MEN 2 MD

Nous retrouvons ici l'équipe des X-Men dans un grand jeu d'aventure/réaction dans lequel vous pourrez incarner n'importe qui des X-Men. Particularités du jeu : ses graphismes fixes sont l'occasion

X-MEN 2 sur Mega Drive.

lence et les attitudes propres à chacun des membres des X-Men sont fidèlement reproduites. Nous n'avons pu y jouer que quelques minutes, mais il nous a semblé que celui-ci fleurait bon le hit. Verdict lors de sa sortie un peu avant les vacances d'été.

ECCO, THE TIDES OF TIME MCD

Le nouvel Ecco est décliné maintenant sur Mega CD. L'intérêt de cette version CD-Rom réside dans les séquences cinématiques (superbes !) et les chants de baleines qui ont été ajoutés sur ce support.

SHINING FORCE CD MCD

Alors que le second volet est sorti en cartouche, voici une mouture mêlant

Shining Force CD sur Mega CD.

le Shining Force original. Comme sur les RPG de la Nec, le support CD-Rom a permis de revoir des Cut-scenes.

PHANTASY STAR IV MD

Enfin ! Sega se décide à proposer PS IV en un mois. Le quatrième épisode de la cette saga mythique du jeu de rôle fait un petit pas vraiment, mais vu les délais des précédents, on peut compter sur le scénario pour rattraper ça. Les Américains devraient pouvoir se le procurer incessamment sous peu.

FAHRENHEIT SURGICAL STRIKE MCD

Il s'agit de deux films interactifs made in Sega. Comme souvent dans ce type de soft, l'interactivité est très limitée mais il y a

Fahrenheit sur Mega CD.

Batman & Robin sur MD.

malgré tout des amateurs. Des vétérans 32X, beaucoup plus belles, étaient également présentées sur le stand.

BATMAN & ROBIN MD

Adapté du dessin animé, ce Batman produit par Sega est un jeu de plate-forme très classique mais également très inégal. Du point de vue esthétique, les pages fixes sont superbes alors que les graphismes en cours de partie apparaissent très (trop ?) simples. Batman & Robin devrait atterrir dans les écrans au printemps.

ET SUR GAME GEAR ?

Complètement éclipsée par la Megadrive et ses compléments (MCD, 32X), la portable couleur n'était pas à la fête durant ce CES. Une bonne partie des jeux présentés appartenait d'ailleurs à la gamme « Sega Club », une famille de jeux (très réussis en général) destinés aux plus petits. Cette dominance des titres « premier âge » tendrait à prouver que Sega envisage de pousser cette machine sur le marché des jeunes joueurs. Pour les grands, se démarquaient surtout NHL All Star Hockey, Fred Couples Golf et Batman & Robin, un jeu de plate-forme avec l'homme chauve-souris et son acolyte en collant. Signalons aussi Super Columns, qui accueille deux joueurs et propose un mode story. Maigre moisson...

3DO : AU FUR ET À MESURE

Un peu plus d'un an après son lancement sur le sol américain, la 3DO poursuit son petit bonhomme de chemin. Avec quelque 200 000 machines installées aux USA, 300 000 au Japon et le support de la quasi-totalité des éditeurs américains, le standard s'installe. Mais comment passera-t-il l'année 95 face à Sony et Sega ?

The 3DO Company semble tenir les objectifs (ambitieux à l'époque) qu'elle avait annoncé en 1994. Lors de Vegas. À la fin de l'année dernière, une centaine de titres étaient disponibles aux USA et une flopée de sorties nouveaux. Comment (essentiellement de jeux) devrait enrichir cette ludothèque durant le premier semestre 95. Parmi les jeux présentés, aucun titre de la trempe de FIFA ou de Road rash mais de bonnes choses quand même. Voici ceux qui nous ont le plus séduits :

Wing Commander III : Heart of the Tiger

WING COMMANDER III

Sous-titre « Heart of the Tiger » est l'adaptation du dernier volet de la célèbre saga du PC. Le CD contient pratiquement deux heures de séquences vidéo tournées dans des décors naturels et interprétées par de vrais acteurs, notamment Mark Hamill, le Luke Skywalker de La Guerre des étoiles. Si vous avez aimé Super Wing Commander sur 3DO, ce Wing Commander III devrait vous combler !

SAMURAI WARRIOR

Le titre est assez ce qu'on pourrait s'attendre d'un jeu de baston, mais à la structure qui retiendront l'attention du joueur sur ce jeu. Les séquences sont très nombreuses et la bande sonore semble moins particulièrement bien ficelée. Un titre à surveiller de très près.

Kingdom d'Interplay

Rise of the Robots d'Absolute

Digital Pictures. Supreme Warrior n'est fait que de séquences vidéo tournées avec des experts en arts martiaux à Hong Kong. Il est à prendre ou à laisser, si on n'aime pas ce genre de jeu, il faut tout de même reconnaître que les séquences vidéo sont plutôt bien tournées, non dénuées d'humour, ce qui ne gâche rien !

KINGDOM

Ce titre d'Interplay est un jeu d'aventure avec des graphismes hauts en couleur et une réalisation générale particulièrement soignée. C'est la variété des situations et la richesse des lieux à explorer

RISE OF THE ROBOTS

Très attendu des joueurs, Rise of the Robot d'Absolute débarque sur 3DO. On se rappelle que tous les plans-images du jeu ont été précalculés sur Silicon Graphics. Ce qui ne transparaissait pas sur la version SNES par exemple, donne un rendu plutôt classique sur 3DO. Absolute a jugé de la qualité, ce que nous pourrons faire au printemps 95.

POTS

Edité par une petite société américaine (Any Channel), POTS nous a agréablement surpris. On s'y retrouve seul face à des créatures très dangereuses dans une ville futuriste répartie en plus de 30 niveaux de jeu. Les graphismes en 3D montrent un monde [illegible] qui n'est pas désagréable.

Autant que les possibilités d'actions (on peut se déplacer en vol) environnant plus vastes que dans le jeu PC. Si l'heure. Vivement la version définitive qui devrait sortir pour le printemps 95.

MAELSTROM ENCOUNTER

Prévu chez Virgin, ce jeu [illegible] de vidéo à tous les traits d'une superproduction. Tha Carrere, qui nous a ravis dans *Trolles*, a repris ses traits (et ses jambes) à l'heure de l'aventure. C'est sublime mais, comme souvent avec ce genre de titre, l'interactivité ne semble pas au [illegible]. Verdict dans quelques mois.

Supreme Warrior de Digital Pictures

POTed d'Any Channel

Daedalus Encounter de Virgin

ATARI : C'EST QUAND TU VEUX SAM !

Comme à Chicago en juin 94, comme à Las Vegas l'année dernière à la même époque, Sam Tramiel — le fils cadet d'Atari — affronta, lors de ce CES, le sourire du petit commerçant qui doit jouer un rôle sur à ses petits camarades. Et pourtant...

Et pourtant, les petits camarades n'ont pas le droit de la fermer, pas aujourd'hui. Ce n'est pas une question de gratitude, mais les passionnés de la première heure ont de quoi s'en offenser.

Quand on compare les 250 000 consoles Jaguar vendues en 1994 aux 3 à 400 000 TSX qui se sont vendues au Japon en l'espace d'un mois, on se dit qu'il existe encore un monde de différence entre l'usine et la TSA. Les ventes d'Atari furent le déclic quand on se souvient que le Jaguar fut la première console 64 bits disponible sur le marché en décembre 1993, soit près d'un an avant la TSX de Sony et le Saturn de Sega, les deux autres 32 bits...

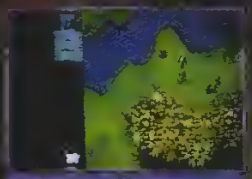
Que faut-il comprendre ? Ce que vous voulez, les chiffres parlent d'eux-mêmes finalement. Mais cela n'a pas l'air d'inquiéter Atari qui continue à assurer que les éditeurs se sont massivement ralliés et que de nombreux grands noms (qu'il ne pouvait encore révéler pendant le salon) ont plongé... Mais continuons à faire semblant de penser que la Jaguar est une machine fabuleuse et qu'il ne lui serait rien tenter pour la vendre... Le jour où le logiciel suivra. Car, pour le moment, si les nouveautés titres présentés au CES étaient nombreux, les au-coup étaient un « Look and feel » 16 bits.

LES JEUX JAGUAR

Une bonne moitié des titres présentés sont prévus sur CD. Le lecteur spécifique à la Jaguar — présenté une nouvelle fois au CES — devrait être rapidement disponible... pour 1 300 francs en France. Voici les titres les plus intéressants.

CANNON FODDER

N'est autre que l'adaptation de l'excellent jeu développé à l'origine par les



Cannon Fodder de Virgin

Anglais de Sensible Software sur compatibles PC et Amiga, qui est le passé sur Sega et Nintendo et Megadrive, le vieil qui tel trouve sur Jaguar dans une version très fidèle à l'original... Et Sensible Soccer, le célèbre jeu de foot, devrait débarquer sur Jaguar également.

BLUE LIGHTNING CD

Ce jeu de tir « à la After-burner » nous vient tout droit de la Lynx et sera l'un des premiers titres CD du Jaguar. Format CD oblige, il sera agrémenté de séquences cinématiques entre les multiples missions de combat.

BURN OUT

Ce jeu constitue une simulation de course de

Blue Lightning de Atari

Une séquence cinématique de Blue Lightning CD

Burn Out de Virtual Experience

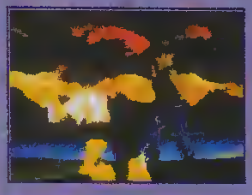
moto plutôt bien réalisée dont l'une des caractéristiques les plus intéressantes est qu'elle peut se jouer à deux simultanément sur un écran partagé. Sa sortie n'est pas prévue avant le troisième semestre 95.

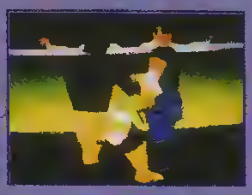
LES 15 PREMIERS JEUX JAGUAR POUR 1995

Barkley Basketball (CD), Battlemorph (CD), Blue Lightning (CD), Chaos Agenda (CD), Creature Shock (CD), Demolition Man (CD), Hardball 3, Highlander (CD), Hover Strike (CD), Jack Nicklaus Golf (CD), Legions Of The Undead (Alien vs Preadtor II) , Space War 2000, Star Raiders 2000 (CD), Tiny Toons et Bret Hull Hockey.

FIGHT FOR LIFE

Fight for Life est le titre Jaguar qui nous a le plus impressionné. Jeu de combat à la Virtua Fighter, sa programmation est assurée par un Français, François-Yves Bertrand, qui a travaillé dans la cellule de développement AM2 de Sega sur Virtua Fighter. Le jeu s'annonce au moins aussi excitant que son homologue de chez Sega. Mieux, Fight For Life inclut quelques innovations comme la possibilité de visualiser vos persos sous tous les angles pendant le combat, d'en faire évoluer un en apprenant petit à petit des coups spéciaux. À suivre de près ! Fight For Life est prévu pour avril 95.





LES AUTRES EDITEURS

On a eu beau faire trois fois le tour de ce CES, rien ! Pas une seule de ces nouvelles machines de salon qui vont débarquer cette année ! On a quand même côtoyé les éditeurs du monde entier et avec quelques petites bulles derrière les oreilles.

C'est peut-être pour une revue de détail de tous ceux que nous appelons les « éditeurs tiers ».

TAITO

L'éditeur est constructeur de bornes d'arcade japonais. Taito sort cette quelques nouveautés.

Tout d'abord, son célèbre Bubble Bobble qui vient d'être adapté sur Game Gear. Ensuite, il sort avec Lufia & The Fortress of Doom sur Mega Drive, un jeu de rôle initié sur SNES. Il promet d'être un jeu original que les amateurs du genre apprécieront, avec quelque 145 monstres, 255 objets et pas moins de 55 sortilèges différents... Passons rapidement sur Zeitgeist, un simulateur d'avion de combat entièrement en 3D, qui sortira sur PlayStation, lui sera dans l'année, nous aurons largement le temps de revenir dessus. Enfin, Fast-Move, une forme d'acro de cet éditeur, un jeu SNES, est l'un de ces puzzles-games dont le principe peut être assimilé par n'importe quel poulain moyen. Il s'apparente à ce jeu de trait pour qu'il faut se servir d'une bulle de couleur pour éclater d'autres bulles de même couleur. Une fois qu'il n'y a plus de bulle à l'écran, on passe au niveau suivant. Et le jeu en propose la bagatelle de cent niveaux. On peut jouer soit contre l'ordinateur, soit contre l'adversaire. Dans tous les cas, il s'agit contre un autre — dans un écran partagé — où chaque bulle éclatée passe dans l'écran du vis-à-vis.

Fast-Move en version arcade : le mode deux joueurs.

ELECTRONIC ARTS

Cette année, l'éditeur américain se contentera d'un tout petit stand sur le CES. Il n'y aura pas, ou pratiquement, de nouveautés chez Electronic Arts. Elles seront présentées à la Fun & Games Mania au restaurant planet Hollywood. Nous y verrons notamment le Road Rash III et Lightman Contest, un jeu de boxe, qui ressemble à Super Punch Out dans son style. Il est prévu sur Mega Drive et 32X. À la première vue, nous n'avons pas constaté énormément de différences entre les deux versions. Mais bien, nous n'avons vu que les préversions. Enfin, Electronic Arts vient d'annoncer le rachat de Stellar Productions, qui vient en outre outre, l'une des plus populaires, sans recommandé, Syndicate.

Lightman Contest sur 32X.

TIME WARNER INTERACTIVE

On attend une foule de titres Time Warner sur toutes les consoles en 1995. En arrivant dans la suite de l'éditeur, notre premier coup exe a été de nous jeter sur la préversion de Virtua Racing sur Saturn (quelques semaines de développement à peine). Le jeu n'étant pas prévu avant la fin de l'année, nous n'avons pas pu juger de la qualité réelle du titre, seulement constater que cela ressemblait bien à Virtua Racing.

Sinon, Power Drive, le jeu de rally édité par US Gold sur Mega Drive et Super Nintendo, sera disponible sur Jaguar chez Time Warner pour le printemps 95. Au même moment et après la version Mega Drive, nous aurons également droit à la version Super Nintendo du Kawasaki Super Bike, le cousin de motos.

Toujours dans le domaine du sport, nous avons pu jouer à un jeu de hockey plutôt réussi sur Mega Drive qui porte pour l'instant le nom de Wayne Gretzky et sortira lui aussi sur SNES.

Enfin, est aussi prévu un jeu de golf, Wayne Stewart's Golf, sur Mega Drive et Game Boy, SNES, Game Gear et Mega CD, qui ne sortira vraisemblablement pas en France.

Tout ceci concerne Primal Rage, le jeu de Kemco avec dinosaures, les versions Super Nintendo et Mega Drive, qui sont prêtes, le développement en début de développement, commencent nos Celles.

La préversion de Virtua Racing sur Saturn.

Power Drive sur Jaguar.

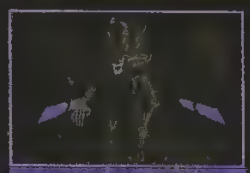
Kawasaki Superbike sur MD.

ACCLAIM

Comme tous les ans depuis le CES, la scène était à fond sur le stand Acclaim durant les quatre jours du salon. On y remarquait l'ambiance. Il ne faut le juger trop qui annonçait le jeu du même nom chez l'éditeur américain Iron Eagle — le jeu — sortira cet été sur MD et SNES en même temps que le film — avec Sylvester Stallone dans le rôle de Jeffrey. Acclaim aurait également acquis les droits du film Scorpion qui est sorti en

Scorpion sur SNES.

Impitoyable, Judge Dredd débarque sur vos consoles préférées.



Alien Trilogy prévu sur 32 bits.

France au début du mois). Le jeu sera décliné sur MD et SNES et reprendra les scènes-clés du film. Youpi ! Et ce n'est pas fini ! Acclaim a annoncé son premier développement, Lethal 54 — sur Kyle Rayner, quelque chose en même temps que la machine, vers la fin 95.

On continue : Acclaim a aussi acquis les droits du prochain film sur le vengeur de Gotham, Batman Forever. Il s'occupe à ce jour le développement du jeu tiré du film (on le sait déjà réalisé par l'éditeur) particulièrement l'intégralité des versions de Mortal Kombat 3 (!). Enfin, Acclaim a révélé avoir acheté les droits des films *Alien* pour concevoir le jeu Alien Trilogy. C'est encore à Probe qui en combe le soin de le réaliser sur ordinateurs PC avec CD-Rom. Mais on sait que le jeu sortira aussi sur PSX et Saturn.

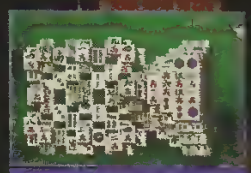
ACTIVISION

On ne pensait pas trouver grand-chose d'intéressant chez cet éditeur et pourtant... La société américaine (vieille maintenant de quinze ans) après avoir connu quelques bas au long de son histoire s'est refait une santé en 1994 avec les excellentes versions MD et SNES de son Pitfall. Du coup, le jeu était présenté sur Mega CD — avec scène d'intro digitalisée, vingt-deux musiques de qualité CD et des niveaux inédits — et est annoncé sur 32X, Saturn, PlayStation, 3DO, Jaguar et CD-i 2 avant la fin de l'année 95 !

Battletech est un jeu d'action basé sur les gros robots battlemech pour SNES. Outre le jeu en solitaire, il proposera un mode dit « coopératif » pour deux joueurs, l'un se chargeant de diriger le robot, l'autre contrôlant l'arme, comme quand on est dans le jeu. Il sera dès le printemps aux US...

Nous avons remarqué un très beau Shanghai tournant sur 3DO (ultérieurement sur d'autres 32 bits). Son nom : Shanghai, Triple Threat. Il vient de sortir aux US... Enfin, Radical Rex, déjà disponible pour l'Atari Jaguar sur SNES.

Pitfall sur Mega CD.



Shanghai, Triple Threat sur 3DO.

et MD, vient d'être porté sur Mega CD, et symptomatique jeu de plateforme pourrait bien sortir prochainement en France. Souhaitons-le, car il passe de bons quelques certaines...

Enfin, dans un tout autre registre, nous avons également remarqué une démo de trois premiers jeux développés pour la VCS 2600 d'Atari qui tournait sous Windows pour PC et compatibles : c'est dans les vieux pots... Ce n'est pas le plus 2600 mais c'est plutôt symphatique. Nous verrons bien une telle démo sur SNES ou MD. En attendant, on peut toujours jouer avec le Pitfall original planqué dans le Mayan Adventure sur console 16 bits...

Battletech sur SNES.

INTERPLAY

Bien que diffusés au coup par coup, en France par divers éditeurs et distributeurs, il ne fallait pas rater les nouveaux produits d'Interplay au CES. On commence par la version Mega CD d'Earthworm Jim ! Cette dernière bénéficie d'un niveau inédit — Bad Fruity (du nom du directeur artistique de Shiny Entertainment) —, de musiques et de bruitages réalisés par Tommy Tallarico, d'animations jamais vues, d'une toute nouvelle scène, d'un système de mots de passe (cool !), et d'une foule de petits détails qui font de cette version Mega CD un jeu à ne surtout pas rater. Il sortira à la fin du premier trimestre.

Interplay sortira également cette année trois jeux pour la 32X : Clay Fighter, Clayfighter 2, Jugement Clay — la nouvelle version du jeu de baston basé sur les pâtes en pâte à modeler. Ensuite,

Clayfighter 2 sur SNES.

Cyberia sur 3DO.

Blackthorne — le jeu de plate-forme/action aussi connu sur SNES sous le nom de Blackhawk — qui promet d'être mieux animé et scénarisé. Enfin, et c'est le plus intéressant, Interplay nous proposera une version 32X d'Alone in the Dark 2, l'un des épisodes de la célèbre trilogie créée pour les programmes sur micros. Ces trois jeux 32X sortiront au second semestre 95.

Enfin, le superhéros mystique préféré qui n'a pas vu, d'adaptations sur SNES au printemps 95. Nous verrons de lui aussi sur Clayfighter 2 dans une cartouche de 24 mégas incluant six types de combattants différents, un mode d'entraînement, de nouveaux pièges et de nouveaux coups.

Sinon, nous avons remarqué Cyberia, un très beau jeu ressemblant à l'aventure avec des séquences à la Alone in the Dark et des phases action typiquement dans le style de Jungle Assault.

Enfin, chez Interplay, on réalisera l'adaptation du fantastique film Casper (le petit fantôme) produit par Steven Spielberg.

Alone in the Dark 2 sur 32X.

Earthworm Jim sur Mega CD

PLAYMATES

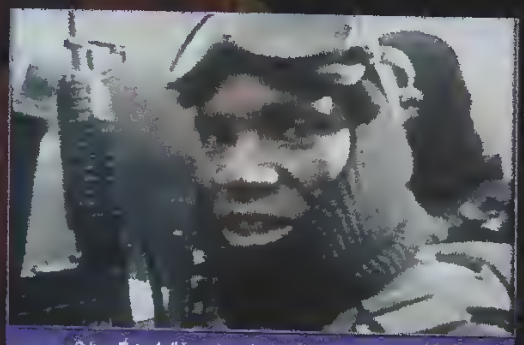
Playmates Interactive Entertainment est cette boîte américaine — plus particulièrement spécialisée dans le jeu — qui a eu la bonne idée d'éditer hativement un jeu sur SNES et MD.
Lors du salon, elle exhibait discrètement sur son stand le jeu Earthworm Jim, récemment distribué en fin d'année 94 pour le bit du dévoreur célèbre David Perry. Et Playmates annonce pour mai 95 des versions Game Boy et Game Gear du jeu Shiny Entertainment. Elles seront réalisées par Eurocom, ch qui, encore du earthworm !

CAPCOM

Première nouvelle chez Capcom, un studio de développement spécialisé 32 bits (Saturn, PlayStation et CD pour compatibles PC) a été créé dans la ville de San Francisco, aux États-Unis. Cette équipe travaillera dans son coin, mais sera aussi amenée à travailler avec les quelques huit cents créatifs du bureau de Research & Development de Capcom Japon à Osaka. On peut s'attendre à un vrai flot de titres Capcom débarquer sur toutes les machines existantes.
Lors de ce CES, Capcom exhibait bien calmement la bande-annonce du film *Street Fighter*, qui sera, vous vous en doutez, décliné en jeu vidéo à la fin de l'année. Et si vous ne le saviez pas encore, SF III est fini et bien en cours de développement. Il n'est pas fini

S.N. Slam Masters sur MD

de bouffer du Street Fighter et notre ami Chris n'est pas prêt de pointer à l'ANPE.
Comme nous vous l'annoncions le mois dernier, les X-Men sont déclinés par Capcom en borne d'arcade, dans un jeu à la Street Fighter II à partir de cinq le 15 février.
Autre jeu basé sur un héros de comics, The Punisher, sur Mega Drive. Cette cartouche 16 mégas pour un ou deux joueurs est en fait l'adaptation de la borne d'arcade de Capcom du même nom, qui date, quand même, d'avril 93.
Enfin, Saturday Night Slam Masters, encore une borne de Capcom, est également adaptée sur Mega Drive. Pour les cousins qui viennent de débarquer sur Terre, il s'agit d'un jeu de catch qui sortira dans une cartouche de 32 mégas avec la multitude de personnages, possédant chacun leur propre technique de bastonnage. Ils pourront également descendre du ring


Crime Patrol d'American Laser Games sur Mega CD

pour s'envoyer la tête des arbitres et des chaises dans la tronche, [illegible]

AMERICAN LASER GAMES

Cette société s'est spécialisée plus particulièrement dans les jeux de tir d'arcade à base de Videodisc, type Mac Dog Mc Cree ; vous voyez le genre ? Ainsi, Crime Patrol, Space Pirates et Drug Wars sont trois jeux au thème différent (policier, spatial et aventure) déclinés sur 3 [illegible] qui viennent avec un pistolet en plastique en guise de flingue pour tirer sur l'écran de télé. C'est plutôt bien fait et assez défoulant (voir le test de Crime Patrol en page 62). Le Crime Patrol est prévu également sur Mega CD courant 95.

IGNSOFT

L'éditeur jap continue en 95 de nous approvisionner en jeux de qualité avec quelques-uns des personnages les plus célèbres de la firme Warner Bros et des comics américains. Ainsi, Speedy Gonzales, les Gremlins [illegible] dados, tout en scène de sauts [illegible] l'ouest de Monsieur [illegible] dans une [illegible] couleur sur SNES. Sylvester and Tweety, alias Titi et Sylvestre, vous [illegible] de jouer, comme sur Mega, le rôle de Sylvestre. Le but [illegible] de rattraper le [illegible] qui [illegible] les [illegible] jusqu'à [illegible] sera semé sur votre route.
Looney Tunes Basketball sur SNES est un jeu de basket-ball de rues, de street-ball, avec les pots sur la tête

COW-BOY NUMERIQUE

Avec l'explosion de la vidéo, les jeux font de plus en plus souvent appel à de vrais acteurs. Wes Flowers fait partie de ces pros qui passent de la pellicule au CD. Avec son mètre 90 bien tapé, ce grand gaillard à la tronche typique de cow-boy tient la vedette dans la dernière borne d'arcade American Laser Games, Fast Draw Showdown, un jeu de tir sur cible dans la lignée de Mc Dog Mc Cree.

« Alors Wes, quel effet ça fait d'être stor de jeu vidéo ?

— C'est carrément fun ! Un film, c'est du boulot et c'est difficile. Tourner pour un jeu, c'est bien plus relax et plus marrant aussi.

— Qu'est-ce que tu a fait avant ce jeu ?

— Plusieurs films de cow-boys et puis aussi divers shows et autres démos.

— Tu as un autre jeu en prévision ?

— Bien sûr. Je vais d'abord bosser sur la suite de Fast Draw down. Après, on verra.

— Yep, alors bon vent Wes. »

EXTASE !

Les créateurs de la saga des Final Fantasy et, plus récemment, de Secret of Mana, avaient un petit bout de stand sur lequel ils exposaient leur dernière création : Secret of Evermore. Il ne s'agit pas de la suite de Secret of Mana même si le jeu reprend tous les éléments du précédent hit de l'éditeur américano-japonais. Secret of Evermore a été entièrement développé par l'équipe américaine de Square. Cela apportera au jeu — paraît-il — plus d'humour et des graphismes encore plus somptueux. Ces derniers ont été réalisés sur Silicon Graphics et tassés dans une cartouche de 24 mégas équipée d'une pile de sauvegarde. On retrouve le fameux Ring Command Menu pour sélectionner armes, objets et sortilèges dans le jeu. Enfin, les musiques sont parmi les plus belles jamais créées pour un jeu de Square, c'est vous dire leur qualité. Secret of Evermore, pour un seul joueur cette fois, sera disponible en mai 95 au USA. À surveiller !

Warner : on retrouve Bugs Bunny aux dunks, Porky en défense ou Will le coyote en pivot. C'est marrant et bien animé ! Scooby Doo : Mystery, toujours sur SNES est un jeu d'aventure, plein d'énigmes à résoudre et de passages secrets, avec ce couard de Scooby Doo qui sursaute à la moindre ombre qui bouge.

Looney Tunes B-Ball sur SNES.

CAMERON

Gametek a mis à jour ses équipes de développement sur 32 bits. Sans surprise, le premier sera à effectuer le passage sur la nouvelle génération de machines sera Total Eclipse (Fury), le meilleur vendeur chez le distributeur Virgin pour une version 32X — rien de plus jolie que la Megadrive mais pas transcendante non plus — sera présentée au salon. L'éditeur promet des graphismes de qualité Silicon pour les adaptations sur Saturn et PlayStation, attendues pour la seconde moitié de l'année.

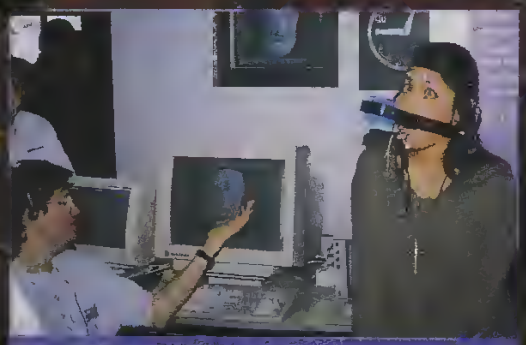
TITUS

L'éditeur français annonce pour 1995 trois un lot de jeux de qualité sur SNES et MD.

Ninjawarriors, un beat them all original, et Wild Guns, un jeu de tir sur cible dans un far-west futuriste, sortiront en mars.

Puis, nous aurons droit à Whirl sur SNES et MD. C'est un jeu de plate-forme en 3D isométrique pour un ou deux joueurs. L'éditeur annonce que la jouabilité de ce titre a été soignée particulièrement si on se rappelle qu'en avril 95 ils ne sont sortis.

Enfin, Ocean qui est un jeu de plate-forme très coloré puisqu'il n'affiche pas moins de 256 couleurs simultanément à l'écran. L'action promet d'être rapide (à la Sonic ») dans un monde découpé en sept environnements niveaux bourrés de passages secrets. Ocean sortira en mai 1995 sur SNES et MD.


Démonstration d'un outil logiciel chez Softimage.

LES FAVEURS D'IMAGES

Lors de ces CES, les sociétés de conception 3D utilisant logiciels étaient bien plus visibles que les autres années.

Ainsi, Wavefront, Alias et Softimage occupaient des stands plutôt impressionnants et ne lésinaient pas sur les démonstrations détaillées de leurs logiciels de création auprès de tous ceux qui le leur demandaient. Pour répondre à l'émergence de machines aux capacités de plus en plus importantes, il faut des logiciels de plus en plus performants qui permettent de les exploiter. Et toutes ces sociétés, qui s'étaient spécialisées dans le CAO (conception assistée par ordinateur) en réalisant des logiciels sur de puissants ordinateurs — pour le design et la conception industrielle mais aussi, par exemple, pour les effets spéciaux cinématographiques —, sont maintenant sollicitées par les créateurs de jeux vidéo. Ainsi, Wavefront, Alias et Softimage commercialisent des outils particulièrement pointus dans les domaines de la 3D, du mapping et des animations — tournant généralement sur des stations Silicon Graphics — à destination des 3DO, Saturn, Ultra 64, Jaguar et consorts. Et Softimage, par exemple, d'annoncer que son logiciel vedette (Softimage 3.0) a été choisi par Sega comme outil officiel de développement 3D pour la Saturn.

PLEIN LES MIRETTES

Et encore, le mot est faible ! La société américaine Virtual Io vient de mettre au point une très sympathique paire de lunettes équipée d'écrans LCD couleurs et d'écouteurs stéréo pouvant recevoir n'importe quel signal vidéo. Ainsi, on peut profiter sur un jeu favori, sur un projet pédagogique, une cassette vidéo, etc. sans voir les ins de moniteur ou d'écran de télévision. Une fois les lunettes placées devant les yeux, on entre complètement dans son jeu ou son film. Mieux, des applications 3D et virtuelles sont accessibles avec le kit de développement fonctionnant sur compatibles PC et une paire de lunettes évolue. Prix des lunettes de base (pour jouer ou bien regarder ce que l'on veut) : plus de 3 000 F... C'est pas encore donné, mais ça commence à être de très bonne qualité pour un prix encore intéressant.

Les lunettes de Virtual Io.

SCOTTIE, ON VA VOIR LA VIPPIN !

Fuyons le hall des exposants pour rejoindre la suite luxueuse d'un des hôtels les plus huppés de Las Vegas. Nous avons rendez-vous pour découvrir en exclusivité la Pippin, présentée en cotimini par l'un de ses concepteurs... Allez, montez Scottie, nous allons voir la Pippin !

LE JEU DU CES

Alors, le jeu de ce CES de Las Vegas 95, c'est quoi ? Eh bien c'est celui que nous avons vu dans une arrière-salle obscure et que nous n'avons pu photographier pour cause d'extrême confidentialité, secret défense, zone nucléaire radioactive... Il s'agit de la suite de Flashback, développée actuellement par Paul Cuisset et toute son équipe dans leur quartier général du boulevard Haussman à Paris, chez Delphine Software. En six mots : c'est un Flashback totalement en 3D. Absolument génial ! Le jeu sortira d'abord sur compatibles PC, puis viendra une version pour... PlayStation ! On vous en reparle très bientôt, juré.

Tél : (1) 47 00 78 38
Fax : (1) 49 23 03 73
(Pour toute correspondance, joindre une enveloppe timbrée, SVP.)

LA CONSOLE APPLE EN CATIMINI

Officiellement absente du CES, la console Apple était présentée aux développeurs dans quelques hotels de Las Vegas. Les reporters de Player One sont allés chasser l'un des trois premiers prototypes de la bête, cuisiner les ingénieurs de la société... pour vous rapporter toutes les infos sur le dernier bébé de la firme californienne.

Le prototype de la Pippin, exposé à Las Vegas. Le look de la machine laisse de chanter d'où s'amorce la fusion par ailleurs le design est très soigné avec le gros bouton allumant, plus bizarre avec la fente, mais pas en cellule

Pippin est le nom de la technologie mise en œuvre par Apple pour son nouvelle machine grand public. L'architecture est architecture autour d'un processeur PowerPC 603. Cette puce RISC 32 bits cadencée à 66 MHz est une version basse consommation du PowerPC 601 qui équipe le PowerMacintosh, le micro-ordinateur vedette d'Apple. Il s'agit d'un processeur rapide particulièrement performant dans les calculs 3D. La console sera équipée d'un lecteur de CD-Rom quadruple vitesse. Une première sur le marché. A titre d'exemple, le Mega CD de Sega utilisant 1/4 de simple vitesse, la Saturn, la 3DO et la Playstation des 2 doubles vitesse.

Pour le reste, Pippin est grosso modo un PowerMacintosh sans écran. Il bénéficie donc des mêmes atouts que son modèle : une interface ultra-simple (plus important pour les jeux mais appréciable pour les autres applications), une économie plus sensible de calcul et des capacités graphiques conséquentes. Il hérite aussi de ses boîtiers, ainsi la machine ne possède pas de processeur dédié à l'affichage des sprites ou aux calculs 3D.

Par ailleurs, Pippin — tout comme le Mac — ne devrait pas être une boîte de scrolling. En revanche, cette ressemblance garantit un environnement d'adapter leurs applications les plus intéressantes, ou d'en programmer de spécifiques.

Myst qui a commencé sa carrière sur Macintosh, sera l'un des premiers jeux adaptés sur Pippin

FAMILLES, ON VOUS AIME

Apple ne compte pas se limiter seul dans la jungle de l'électronique grand public. Il s'associera donc à la technologie à différentes firmes qui vendront les consoles sous leur propre nom. Tandai, sa machine portable, s'appelle ainsi fin 95 une machine Pippin, appelée le Power Player.

Alors, que penser de Pippin ? Prime qu'il pourra de jouer un rôle intéressant en s'adressant à des sociétés fermées. La société californienne est consciente des exclusivités

Autre jeu vedette du Mac qui fera le grand saut, Sim City 2000. Un maxi Sim City en 3D isométrique avec de nombreuses de nouveautés.

et les vendre. Par contre, pour commercialiser des petites boîtes qui se branchent sur la télé, une firme comme Bandai est quand même plus à l'aise. Sur mac, la bonne [illegible] Apple l'officiera. Ses saisonnes, l'une solide logithèque, venue en majeure partie du Macintosh.

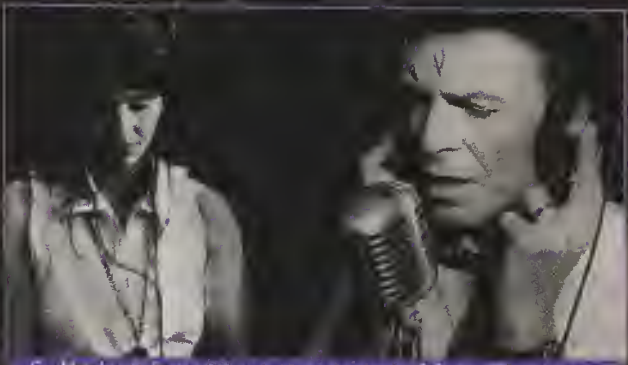
On peut s'attendre à y voir proliférer des encyclopédies multimédias, des CD-Roms musicaux, des méthodes de langue, des éducatifs, des jeux d'éveil pour les petits, etc... en général d'excellente qualité d'ailleurs.

Par contre, au niveau du jeu pur et dur, il risque de ne pas être la joie. Deux du Mac sont suffisamment très beaux, parfois amusants, mais pas très rapides et fortement cantonnés pour la génération dans les [illegible] que si les grands éditeurs de jeux s'investissent et veulent bien se donner la peine. Publier à fond les performances du processeur ainsi que du lecteur de CD-Rom ultra-rapide, on peut arriver à des [illegible] nelles choses, pas forcément du niveau de ce que [illegible] peut voir sur PlayStation, mais tout à fait honorables quand même. En fait, loin de encourager [illegible] front Sega ou Sony, Apple veut plutôt proposer une plate-forme multimédia, genre CD-I ou 3DO. Pour cette machine à vocation familiale, le jeu ne serait qu'une application parmi bien d'autres. Les éditeurs d'Apple semblent dire : « Si vous ne voulez que jouer, achetez une Saturn ou une PSX. Si vous voulez du jeu et autre chose, Pippin est pour vous ». La firme à la pomme et le géant du jouet réussiront-ils là où 3DO et Philips ont échoué ? Là est toute la question. En tout cas, il faudra penser à revoir à la baisse le prix de vente. 500 $ (2 750 F), c'est cher, surtout quand on pense qu'aux USA une PS coûte moins de 150 $ et une 3DO 250 $.

Bandai Hige, rayon Dbz Z fera très certainement un tour sur Pippin.

Les applications éducatives, pour les plus petits, sont [illegible] de [illegible] dans [illegible]

Sur Mac, on trouve de très beaux CD-Rom culturels, mêlant textes, images, vidéos, et les [illegible] pour [illegible] pages [illegible]



Sur Mac, les CD-Rom musicaux proposent [illegible] d'albums, [illegible] interviews, photos [illegible] ne répondent, [illegible] Gabriel Prince [illegible] pour la photo). Brian May, Les Kaskadeurs et [illegible] [illegible]

3615 TOON
=
DRAGON BALL Z
+
DES FANS
+
Ranma ½
+
DES JEUX
+
Sailormoon S
+
DES NEWS
(C'est bien simple, tu retrouveras tout sur tes séries et mangas préférés, des jeux primés, des news en exclu, des milliers de fans pour dialoguer, échanger, polémiquer... Plus de 20 rubriques à ta disposition ! Ouch !)

LA BOUTIQUE TOON :
Mangas et vidéos par correspondance
Catalogue couleur
Extrait du catalogue
Page 2 de ce Player One

3615 TOON

CONSOLE APPLE

UN INGENIEUR PARLE

Pour en savoir un peu plus sur la nouvelle console du constructeur californien, Player ONE a pu interroger Vivek Mehra, architecte systèmes chez Apple International Réalisations.

Player ONE : Après la PlayStation, le moins puissant qu'un Power Macintosh ?

Vivek Mehra : Que le Power Mac PC 603 est légèrement moins rapide que le 604 qui équipe les Power Mac mais le système a aussi moins de choses à gérer qu'un Macintosh classique. Un 603 tourne à une vitesse équivalente à l'Alternée. C'était un souhait ferme de mettre le système d'exploitation sur la console. Le système multitâche améliore grandement la lecture des séquences animées. Franchement, le résultat est stupéfiant. J'ai lu sur Pippin des séquences vidéo que je n'avais pas à afficher complètement sur mon Power Mac 7100 (N.D.R. un Mac à 33 MHz) équipé d'un lecteur double-vitesse.

P.O. : L'absence de chip pour les jeux n'est-elle pas une machine comme la PlayStation ?

V.M. : Dans un certain sens... Vraiment non, en fait. C'est un léger inconvénient. Mais nous avons un processeur bien plus rapide. La PlayStation utilise un processeur cadencé à 33 MHz. La nôtre est supercadencée et atteint 66 MHz. Il est environ trois fois plus puissant que celui de la Sony. L'idée, c'était de créer une machine sur laquelle on puisse adapter facilement les logiciels du Mac. Si nous avions eu que les puces 3D, les logiciels auraient dû être réécrits grossièrement pour en tirer parti. Ici, ils bénéficient de la vitesse du processeur sans avoir à être réécrits. De l'avant en comptant, avec des processeurs, le projet risquait d'être dépassé au bout de sortir sans soft. Ici, nous avons une machine dont le processeur est bien meilleur et avec un système d'exploitation. Le logiciel en marche. L'idée, c'est de sortir régulièrement une génération seconde génération qui mettra en place hardware texture mapping et d'autres choses. Toujours essayé que l'on

> « Nous sommes en négociation active avec un groupe japonais et un groupe européen »

génération de machines qui mettra la validité du concept. Ultérieurement, nous rencontrons certainement une génération de machines qui mettra la validité du concept. Ultérieurement, nous rencontrons certainement une

th usistme des éditeurs logiciels vraiment très intéressants.

P.O. : Sur ceux de le système d'exploitation (N.D.R. le système d'exploitation qui fait tourner la machine et les applications) est fixé. Sur Mac il change régulièrement. Comment les éditeurs vont-ils le faire sur Pippin ? Le développer. Et nous ? Comment ?

V.M. : En fait, une partie du système sera inscrite dans la mémoire morte (ROM) de la machine. Une autre partie sera stockée sur chaque CD-ROM avec l'application. S'il y a le moindre bug ou de corrections à apporter, il suffira de livrer la nouvelle version aux développeurs qui l'ajouteront sur leurs futurs CD. Tout en sera transparent pour l'utilisateur : le système d'exploitation sera capable de s'en servir.

P.O. : Apple va commercialiser Pippin dans les pays-bas Pippin, qu'en se chargera-t-elle ?

V.M. : Les premiers licenciés sont ceux que vous avez cités. Nous sommes actuellement en négociation active avec un groupe japonais et un autre européen. Mais il est encore un peu tôt pour pouvoir en dire plus.

> « Notre processeur est environ trois fois plus puissant que celui de la PlayStation. »

Les capacités graphiques sont bien meilleures car nous les avons optimisées pour la machine. Selon les modes, on a un accès à 256 ou 32 000 couleurs simultanément parmi 16 millions. Mais l'animation, nous supportons un double buffer vidéo (N.D.R. un système qui améliore la qualité des images et la rapidité

En interne, Pippin dispose grosso modo de la même puissance que le Power Mac 603 ; l'entrée de gamme de la famille Power Macintosh. Mais le système graphique intégré et le double buffer vidéo permettent à la console d'afficher des images et des animations.

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TOUS LES JEUX TESTÉS

Super Nintendo

International Superstar Soccer 60
Demon's Crest 64
Tetris - Dr Mario 84
WWF Raw 86

Game Boy

Wario Blast 94

Megadrive

Ristar 68
WWF Raw 86
Mega Swiv 88
ATP Tour Championship Tennis 90
Bloodshot Battle Frenzy 92

Game Gear

Mickey - Legend of Illusion 96

3 DO

Theme Park 78
Return Fire 80
Crime Patrol 82

LES TESTS DÉCODÉS

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

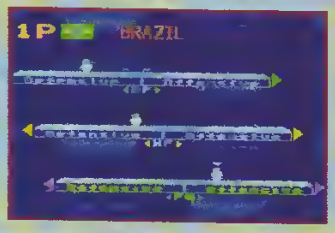
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

FIFA Soccer s'est imposé comme la simulation de foot de référence. Attention ! l'arrivée imminente d'International Superstar Soccer sur vos SNES risque fort de déboulonner FIFA de son piédestal !

A l'occasion de la Coupe du monde de football 94, le milieu des consoles a vu fleurir des simulations de foot tous azimuts. L'éditeur aurait-il raté le coche ou a-t-il préféré prendre le temps de peaufiner son produit afin de le commercialiser lors d'une période d'hibernation du foot ? Il ne faut guère plus de cinq minutes de pratique pour réaliser que tout cela n'est pas le fait du hasard et que nous sommes peut-être en présence de la meilleure simulation de foot jamais développée sur une console 16 bits ! International Superstar Soccer se dévoile.

SIMPLE ET EFFICACE

Cette simulation de foot de Konami se base sur l'incontournable événement qui a marqué le monde footballistique l'an passé. On retrouvera ainsi toutes les équipes ayant participé à la phase finale de Coupe du monde 94 ou, à défaut, des qualifications l'ayant précédée. Une fois les deux équipes sélectionnées, les joueurs font leur entrée sur le terrain, salués par une ovation de la foule rythmée au son d'une samba brésilienne. L'arbitre procède alors au tirage au sort à l'aide d'un quarter et le coup d'envoi est donné. Première



L'ASPECT TACTIQUE

L'aspect tactique de cette simulation est composé de deux paramètres complémentaires : style de jeu et positionnement des lignes sur le terrain. Notons que la gestion du hors-jeu est assez bien réalisée.

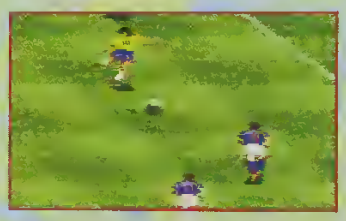
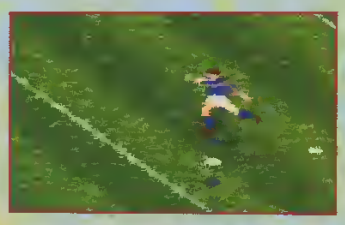
Un menu permet de créer une équipe à vos couleurs en sélectionnant les différents éléments de la tenue des joueurs.

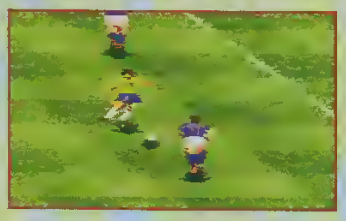
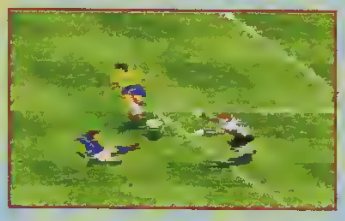
LE MODE ENTRAÎNEMENT

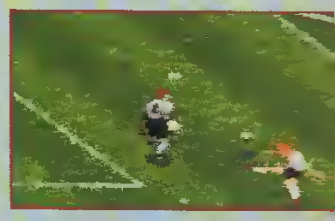
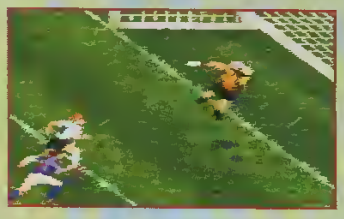
Le mode entraînement, plutôt rébarbatif sur d'autres jeux voire inexistant, permet ici de se familiariser avec les commandes. Plus qu'un entraînement, c'est un véritable challenge chronométré. Cinq épreuves (dribble, passes, corner, jeux défensif et offensif) vous sont proposées à différents niveaux de difficulté. À l'issue de chaque épreuve, votre chrono est converti en points et peut-être aurez-vous l'honneur d'inscrire vos initiales dans le tableau des meilleurs scores.

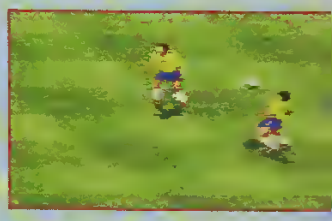
Avis concordants

ELWOOD : « Malgré mon adoration sans borne pour FIFA, je dois avouer que Superstar Soccer m'a halluciné. Ce jeu possède des qualités graphiques et techniques qui en font un hit absolu ! Les parties offrent un réalisme et une tension hors du commun. Bref, l'hégémonie de FIFA touche à sa fin et une nouvelle star est née. »
MILOUSE : « Je sais pertinemment que je suis minoritaire, mais je n'accroche pas à ce jeu, pas plus qu'à FIFA. Je suis sûr qu'il est très bon — il n'y a qu'à voir Didou et Stone tirant la langue, les yeux brillants, paddle en main ! Mon verdict sera donc dicté par la sagesse : je vous le conseille. »
DIDOU : « Avant j'étais radicalement hermétique au foot, mais depuis que j'ai jouer à ce soft je « mets le feu » tous les soirs en salle de tests ! C'est simple, complet et surtout captivant ! Bravo Konami, me faire aimer le foot c'est balèze ! Allez... »
CHON : « Le soft de Konami est une merveille : graphismes superbes, animation et bruitages réalistes, modes de jeu originaux, tout est là ! Même si l'on regrette l'absence d'un mode 4 joueurs, Superstar porte bien son nom. »



ARRÊTS SUR IMAGE

International Superstar Soccer offre une variété de sprites impressionnante. En effet, les protagonistes que vous contrôlez ainsi que ceux gérés par la console ont une attitude très réaliste quelle que soit la situation. C'est dire le nombre de sprites qu'il a fallu créer, et ce sous plusieurs angles, afin de rendre cette simulation irréprochable d'un point de vue visuel. Ajoutons que certains footballeurs ont leurs propres caractéristiques (queue de cheval ou cheveux longs) et que tous portent un numéro personnel. L'animation et la jouabilité étant elles aussi au rendez-vous, vous pouvez être sûr de participer à un superbe spectacle. Ces graphismes alliés à une vue genre retransmission télévisée permet même au simple spectateur d'apprécier à sa juste mesure une affiche comme Brésil - Allemagne.

Certains sprites ressemblent à des joueurs célèbres. On reconnaît ici la queue de cheval du milieu de terrain italien Baggio.

surprise, l'action se déroule sur un axe horizontal contrairement à la plupart des jeux dans lesquels l'action est verticale (World Cup, Kick Off) ou en 3D isométrique (FIFA). Le terrain offre une très légère perspective en diagonale afin de créer une impression de profondeur. Cette fausse 3D est complétée à merveille par les ombres qui accompagnent le ballon et les joueurs. Pas de rotation hard, pas de mode 7 mais à quoi bon faire compliqué quand on peut faire simple et classieux à la fois ? Les protagonistes quant à eux sont criants de réalisme tant par la finesse des gra phismes que par leur animation. A l'instar de FIFA, les sprites son dotés d'une panoplie de mouvement assez impressionnante (têtes plon geantes et autres « papinades »). Toutefois, contrairement à ce je référence, International Superstar Soccer n'est pas une simulation d foot assistée par ordinateur. Autrement dit, les joueurs gérés par l console ne sont pas en permanence à l'affut, prêts à intervenir en cas d mauvaise manipulation de votre part. Maintenant que le décor est plan

Vous pouvez rejouer la dernière Coupe du monde et peut-être changer l'histoire du football.

...s un peu quelle surprise nous ...eserve cette simulation. Seul, vous ...ccédez à tous les modes de jeu. ...ous pouvez jouer la Coupe du monde ...ans la configuration où elle s'est ...éellement déroulée ou opter pour un ...nement est un jeu dans le jeu, au cours duquel vous apprenez le maniement des commandes. Durant les cinq épreuves chronométrées (dribble, passes, etc.) vous inscrivez un certain nombre de points dont le total vous permet d'évaluer votre niveau. Malheureusement, l'absence de pile vous empêche de sauvegarder vos scores parmi ceux pré-enregistrés de façon définitive. Le mode « scénarios » vous met dans des situations historiques où deux équipes livrent un match capital. Vous dirigez alors l'équipe challenger et vous disposez de très peu de temps pour accomplir un exploit. Pour ...ampionnat international. En ...vanche, à deux joueurs, vous n'avez ...ccès qu'aux matchs amicaux et à ...preuve des tirs au but. Bref, ce ...enu est plutôt classique. Mais à ...oi correspondent les deux menus ...spectivement baptisés « trainning » ...« scénarios » ? Il s'agit en fait de ...eux excellentes idées mais qui ne ...uvent se jouer qu'en solo. L'entraî- ...citer un exemple, le scénario mettant en scène une mémorable rencontre France-Bulgarie ne vous laisse pas plus de vingt secondes pour marquer le but bulgare.

LE match : Superstar Soccer contre FIFA

Le match entre ces deux grosses pointures est sanglant. Premier point : la vue. 3D isométrique pour FIFA, scrolling horizontal pour Superstar Soccer. Chacune des deux a ses adeptes et ses détracteurs. Par contre, il est incontestable que Superstar Soccer offre un champ de vision plus limité que FIFA. Heureusement, un radar en surimpression permet de pallier ce défaut. La réalisation de Superstar est bien meilleure et l'autonomie du joueur plus importante. En effet, dans FIFA l'assistance permanente de l'ordinateur était quelque peu frustante. Ce n'est pas le cas ici où la maîtrise du paddle est d'une extrême importance. FIFA reprend l'avantage côté convivialité avec son mode cinq joueurs. Alors, voilà le pour et le contre. À vous de juger en fonction de vos goûts. Personnellement, j'ai choisi mon camp et j'opte pour Superstar Soccer sans même attendre l'adaptation de FIFA 95 sur SNES.

DÉCOMPOSITIONS

Ce jeu est un chef-d'œuvre tant au niveau des graphismes que de l'animation. Voici donc trois mouvements spectaculaires, décomposés image par image. Contrairement à FIFA Soccer, ces petits exploits techniques ne sont réalisés que par le joueur que vous contrôlez. Par exemple, si à l'issue d'un centre, l'équipier — que vous aurez pris soin de sélectionner au cours de la passe — n'est pas bien placé pour effectuer la reprise, aucun des footballeurs gérés par la console ne le fera pour vous. Signalons au passage que l'aile de pigeon (première séquence) exige un enchaînement de mouvements précis : bouton de course par à-coups, suivi d'un petit lob et d'un mouvement de la croix directionnelle.

Si vous parvenez à prendre la défense de vitesse par l'aile, le centre peut se solder par une « papinade ».

Les conditions météo peuvent influer non seulement sur le terrain mais aussi sur le comportement du ballon.

LA PALME DE L'AMBIANCE

L'aspect tactique est simple puisqu'il se résume à deux paramètres étroitement liés. Il s'agit de la stratégie

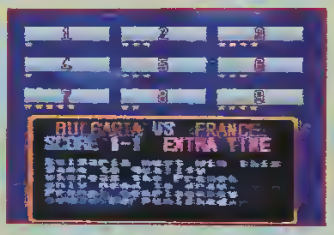
Chaque joueur possède son propre numéro, déterminé en fonction du poste qu'il occupe sur le terrain.

L'arbitre se laisse influencer par le défenseur italien qui lui fait son cinéma. L'Allemand échappe d'un carton.

collective et du positionnement des lignes sur le terrain. Au menu des tactiques, signalons que celle du hors-jeu est particulièrement bien gérée et permet de developper ce style de jeu que maîtrisait si bien la grande équipe que fut Marseille (paix à son âme). Le jeu développé par la console est d'un excellent niveau et propose ainsi un challenge très intéressant aux amateurs. Les moins passionnés y trouveront aussi leur compte au cours de matchs amicaux entre amis. L'ambiance qui se dégage est telle que la victoire en devient impérative. Bref la réalisation est parfaite. Seule ombre au tableau, le soft ne gère pas le multitap, donc seuls deux joueurs peuvent s'affronter simultanément. Les bons jeux révèlent parfois des vocations, El Didou en est la parfaite illustration. Pratiquant jusqu'ici la pétanque avec une grande maîtrise, il envisage très sérieusement de troquer ses boules contre une paire de chaussons à crampons.

Wolfen,
conquis.

Les deux équipes revendiquent avec conviction le droit d'effectuer la remise en jeu. Amusant.



DOULOUREUX SOUVENIRS

Cette simulation offre un mode « scénarios ». Neuf situations historiques (plutôt désespérées) vous sont proposées. Vous disposez de quelques minutes pour rééditer l'un des exploits de la dernière Coupe du monde et des qualifications qui l'ont précédée.

Super Nintendo

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

éditeur	KONAMI
genre	SIMU. DE FOOT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON
difficulté	INTÉRESSANTE
durée de vie	EXCEPTIONNELLE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 97%

en résumé

Cette nouvelle simulation de football éditée par Konami est dotée d'un visuel et d'un réalisme époustouflant. À ne rater sous aucun prétexte.

GRAPHISME 97%
Les sprites sont de taille appréciable et d'une finesse étonnante.

ANIMATION 99%
La panoplie des mouvements des joueurs est d'une richesse exceptionnelle.

SON 92%
La bande-son crée une ambiance digne d'une finale de coupe.

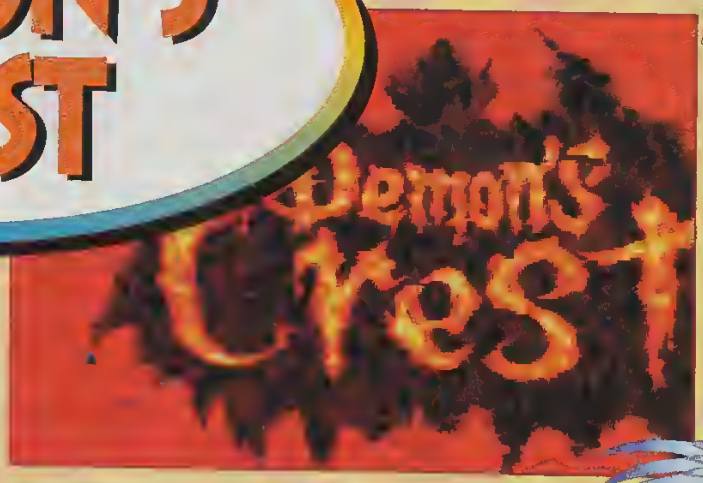
JOUABILITE 96%
Jamais une simulation n'a été aussi simple à prendre en main.

95

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

DEMON'S CREST

Grande opération de recyclage sur Super Nintendo ! Après Megaman, Donkey Kong ou Metroid, c'est au tour de Gargoyle's Quest de subir le lifting 16 bits. Un nouveau hit ?

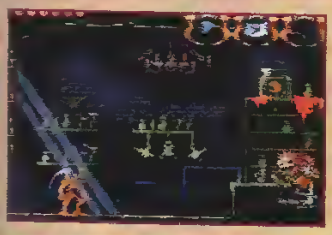


Pour les nouveaux arrivants qui se sont fait offrir une Super Nintendo pour Noël, partons faire un petit tour dans la machine à remonter le cours du temps ludique. La gargouille Firebrand est apparue pour la première fois dans Ghouls'n Ghosts, série mythique de Capcom. Mais la première vraie aventure de Firebrand s'est en fait déroulée sur Game Boy, dans Gargoyle's Quest premier du nom.

Demon's Crest se la joue classique côté scénario. Firebrand doit sauver monde et pour cela, récupérer six pierres magiques, représentant chacune un élément fondamental : le Feu, la Terre, l'Air, l'Eau, le Temps et le Ciel.

DES ÉLÉMENTS FONDAMENTAUX

Chaque pierre récupérée confère un nouveau pouvoir à Firebrand, lui donnant la possibilité de se transformer



L'AVENTURE MALGRÉ TOUT

Demon's Crest a beau avoir laissé tomber le côté aventure des épisodes précédents, il n'est pas pour autant exempt de recherche et de réflexion.

C'est sûr, même si ce « remix » s'avère moins réussi que les précédents...

Un jeu long, riche, difficile, proposant quelques aspects aventure le démarquant des autres softs de plate-forme de l'époque. Vu le succès rencontré par ce jeu, il était inévitable qu'après avoir connu une séquelle sur NES (qui mérite elle aussi le déplacement), il se retrouve adapté sur SNES. Un Demon's Crest fidèle à la légende et à ses prédécesseurs...

Mieux vaut savoir voler pour se frotter aux boss. Ici, évitez les attaques du boss sillé en volant au-dessus de lui.

LES MONSTRES

Jeu japonais, Demon's Crest trouve son inspiration dans les mythes du fantastique occidental. Les gargouilles, issues des cathédrales, les goules, mangeurs de chair humaine, ou les démons... ils sont tous là ! hargneux et magnifiques !

Grande opération de recyclage

Vous l'aurez remarqué, la plupart des grands succès Nintendo, Capcom ou Konami sont réadaptés sur SNES. Ce recyclage serait-il dû à une crise de créativité ? Je crois qu'il s'agit plutôt d'une volonté d'exploiter au maximum le succès d'un jeu ou d'un personnage... et aussi d'avoir toutes les chances de réaliser un jeu qui plaise au public. Car si les naissances de nouveaux héros sont légion, bien peu d'entre eux ont vraiment la chance d'accrocher les joueurs. Du coup, il est souvent plus facile de réadapter une formule qui marche. C'est le cas de cet increvable Megaman avec son système de jeu si particulier et efficace (un ordre de boss à respecter, des pouvoirs à braquer...) ou de cette chasse à l'extraterrestre connue sous le nom de Metroid, avec son système de labyrinthes lui conférant une longue durée de vie. Finalement, cette furie de « remix » prouve que l'originalité n'est pas le plus important. Les véritables critères de plaisir sont souvent la durée de vie et la jouabilité. Ce que proposent Megaman, Metroid ou, dans une moindre mesure, Demon's Crest.

LE PAYS DES PLATES-FORMES

Dès le premier niveau, il vous faudra sauter de plate-forme en plate-forme. Classique et efficace ! Sur cet exemple, les plates-formes vertes se déplacent aussi bien horizontalement que verticalement et il vous faudra attendre qu'elles soient à portée pour vous élancer. Évitez surtout de vous accrocher au mur de droite

Demon's Crest commence carrément par un boss ! Mais pas d'inquiétude : il est facile à vaincre...

en une nouvelle créature. Les scènes d'action relèvent du pur plate-forme, Firebrand s'accroche aux parois, dégomme des hordes de démons, échappe à toutes sortes de pièges vicieux et découvre des cavernes ou passages secrets. Même si les décors sont magnifiques, on regrette pourtant que les programmeurs de Capcom aient négligé les parties aventure qui faisaient le charme des deux versions précédentes. Ici, plus de villages à visiter en questionnant ses habitants, plus de dialogues et d'indices révélateurs. Les scènes d'action seules ont été retenues pour cette version, ce qui raccourcit méchamment la durée de vie du jeu et nous prive de ces recherches infinies qui faisaient le charme des vieux Gargoyle's Quest. Mais on ne peut tout avoir, hein ?

UN PUR PRODUIT CAPCOM

Demon's Crest ne manque cependant pas d'attraits. Avec ses graphismes gothiques dans la lignée des Ghouls'n Ghosts et autres Castlevania, il fera battre la fibre nostalgique des amateurs de pur arcade. Concernant

Firebrand a le pouvoir de s'accrocher aux murs. Laissez-vous donc glisser jusqu'à la fiole planquée un peu plus bas.

l'action, on lorgne du côté d'Actraiser, de Skyblazer (certains niveaux sont très similaires) ou de Megaman, même si la réalisation de ce dernier est bien supérieure à notre chère gargouille, qui a parfois tendance à se traîner et à répéter certains décors. Le plus étonnant, ce sont bien sûr les niveaux cachés, véritables mines de trucs pour Astuceman. Des niveaux d'ailleurs bien plus difficiles que les niveaux normaux. Sachez que vous pouvez quand même finir le jeu sans les découvrir, mais ce serait un peu regrettable. Ne comptez pas sur moi pour vous révéler leur emplacement, ni même de vous donner des indices pour les dénicher. Tout le plaisir d'un jeu est procuré par la recherche et la découverte. Les mouvements du perso sont très variés et constituent même l'un des gros atouts du jeu. Firebrand vole, s'accroche et glisse le long des parois et, au gré de ses transformations, peut briser les rochers d'un coup d'épaule, créer des plates-formes, détruire les lianes. La plus difficile des actions à réaliser est en fait le coup d'aile. En effet, en appuyant sur B, vous pouvez briser vitres ou statues. Le problème, c'est que les objets à détruire ne sont jamais vraiment à la même hauteur. Il faut donc à chaque fois régler son saut (bouton A) pour ajuster un coup d'aile. Un mouvement très technique, d'autant plus qu'il est indispensable pour qui veut amasser suffisamment d'argent pour faire les courses dans les magasins du royaume des démons. Les pièces d'or servent en fait à acheter des sorts.

Un système qui s'essouffle ?

Justement ! pour en revenir à l'encadré précédent (Grande opération de recyclage), Demon's Crest s'avère plus faible que Megaman X ou Super Metroid. Pourquoi ? Ceci est dû en partie à son système de jeu qui passait bien sur NES mais qui devient vite éprouvant à l'heure des Donkey Kong Country et autres Earthworm Jim.
En effet, dans Demon's Crest, il vous faut acheter des sorts et des potions. Lorsque vous pouvez les utiliser, ils vous mâchent une grande partie du travail face aux boss. Comme dans Megaman alors ? Pas vraiment, car pour les acheter, vous devrez payer. Et pour payer, il vous faut du fric. Pour cela, il faudra mettre des centaines de coups d'aile (dans des vitres ou des têtes de mort), et répéter à l'infini ce geste éprouvant jusqu'à amasser un pactole suffisant pour faire provision de ginseng ou de death. Et c'est fatigant...
Espérons donc que Demon's Crest 2 sera mieux pensé à ce niveau-là...

LES PIÈGES DU ROYAUME DES DÉMONS

Ils sont innombrables dans les six niveaux de Demon's Crest. De quoi être surpris, surtout lorsque vous les découvrez. Ici, par exemple, des forêts de pics aiguisés jonchent le sol et il faudra voler pour vous accrocher au mur de droite. Grimpez doucement, en volant d'un mur à l'autre pour éviter les têtes de démon aux langues brûlantes qui sortent régulièrement de la roche. Tout est dans le doigté et il vous faudra maîtriser parfaitement les commandes pour ne pas finir six pieds sous terre.

Le mode 7 est utilisé lors des déplacements entre niveaux. Un peu comme dans Actraiser, en beaucoup moins beau...

Le squelette géant frappe de différentes façons. Feintez-le en bougeant sans arrêt et attention à ses coups d'épée.

DEMON'S CREST

éditeur
CAPCOM

genre
PLATE-FORME

joueur(s)
1

sauvegarde
MOTS DE PASSE

continue
INFINIS

difficulté
MOYENNE

durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 82%

Le sort Death porte bien son nom et fait de gros dégâts face aux boss de fin de niveau. Utilisez-le par exemple contre le boss de feu.

Le squelette volant attaque souvent par surprise et s'adapte à vos propres mouvements. Les sorts sont les bienvenus.

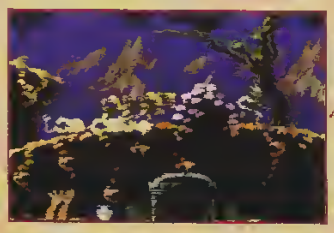
Ça, vous vous en doutiez. Ce que vous ne saviez sûrement pas, c'est qu'il faut d'abord trouver des parchemins pour y inscrire les sorts achetés et des fioles pour transporter les précieux liquides régénérateurs. Ces sorts et potions s'utilisent à tout moment du jeu et facilitent grandement les combats contre les boss de fin de niveau. Et c'est justement là que le bât blesse. Cette fidélité va certes rendre fous les fans, les anciens et les purs et durs, mais décevoir un peu tous les nouveaux venus avides de graphismes tape à l'œil façon Donkey Kong ou de jeux à rallonge comme Secret of Mana.

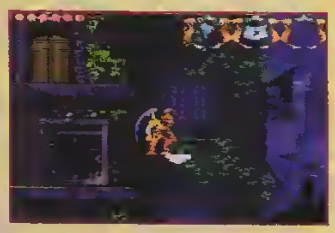
Mettez des coups d'aile dans les statues. Dès le niveau 1, l'une d'elles cache un parchemin pour inscrire des sorts.

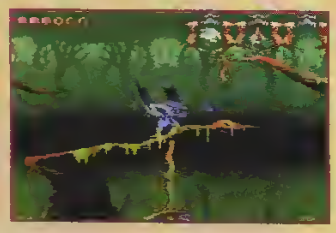
LA NOSTALGIE DE LA GARGOUILLE

Attention, Demon's Crest est un excellent jeu. Il donne du plaisir et est bien réalisé sans pour autant faire preuve de véritable inventivité. Bref, on reste dans le classique, classieux, mais qui laisse un peu le joueur sur sa faim.

Matt le Fou,
hésitant...







TRANSFORMATIONS

Lorsque Firebrand se retrouve démuni (ici, face au boss de feu), il peut se transformer en gargouille de feu (qui met des coups d'épaule pour briser les rochers), en tornado qui crée des plates-formes ou en gargouille briseuse de lianes.

en résumé

Demon's Crest est un bon jeu de plate-forme, même si les Gargoyle's fans comme moi risquent d'être légèrement déçus par sa durée de vie un peu trop limitée.

GRAPHISME — 86%

Les amoureux de fantastique vont se régaler. Ambiance gothique garantie.

ANIMATION — 80%

Palette de mouvements étonnante, mais les déplacements sont parfois trop lents.

SON — 82%

Musiques angoissantes — même si parfois répétitives — mais bruitages limités.

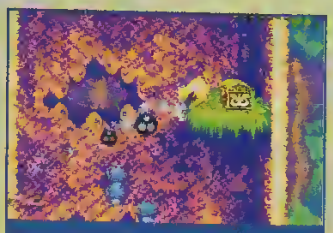
JOUABILITE — 88%

Une fois les commandes bien en main, on se prend pour une vraie petite gargouille...

RISTAR

Loin du tsunami médiatique que peut provoquer l'arrivée d'un Sonic (au hasard), Ristar est restée discrète. Pourtant, le personnage sort du commun, et cette étoile risque fort de faire parler d'elle...

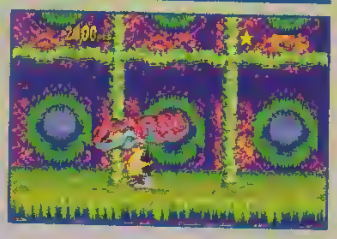
Décrivons les choses comme elles sont : Ristar est une étoile chaussée de baskets qui peut étirer ses bras de façon assez démesurée et qui met des coups de tête à ses ennemis pour s'en débarrasser (?). Je sais, énoncé comme ça, si brusquement, ça peut paraître bizarre, mais bon, les faits sont là. Depuis Dynamite Headdy, de toute façon, je ne m'étonne plus de rien. Tout ça pour dire que les programmeurs, dans leur quête effrénée de renouveau et d'originalité, paraissent prêts à tous les délires. Et c'est tant mieux.



Emportée par la vitesse, Ristar est invincible et détruit tout. Efficace pour nettoyer un secteur de ses affreux.

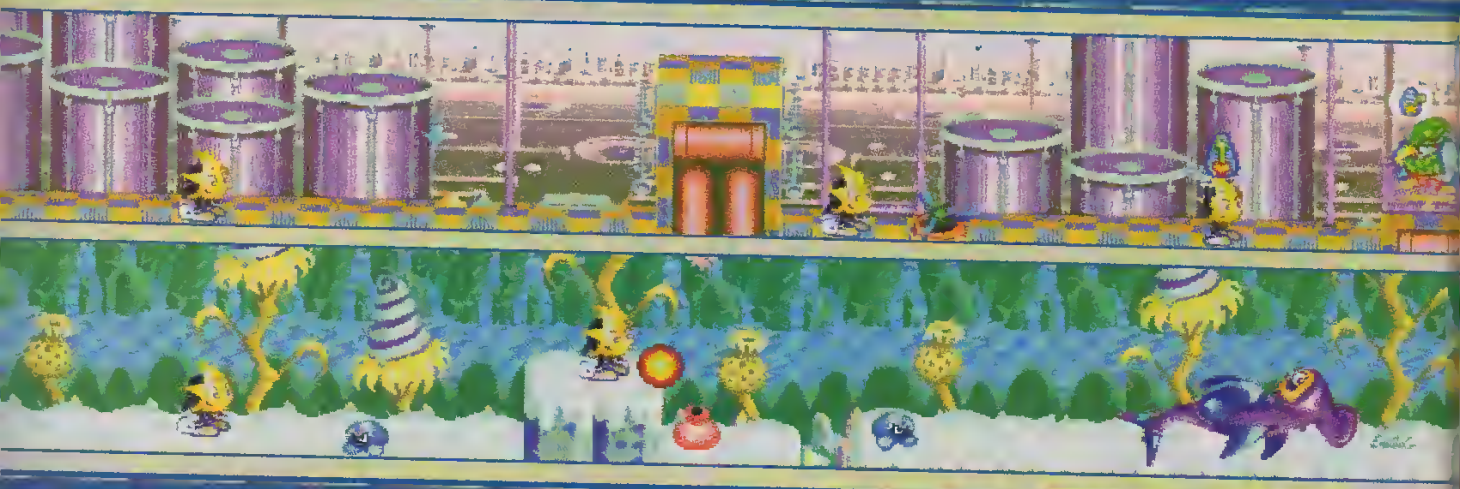
DU CLASSIQUE ATYPIQUE

Comme je le disais plus haut, Ristar se débarrasse de ses ennemis en les attrapant et en rétractant subitement ses bras afin de mettre en relation directe sa tête et le vilain tenu. La méthode peut paraître curieuse, mais elle est efficace. Oubliez les



LES BOSS

Les affreux de fin de niveau sont tous plus étranges les uns que les autres : un chaman sorcier, un requin, un volatile chanteur... Attention, s'ils ont l'air amusants, ils sont aussi dangereux.



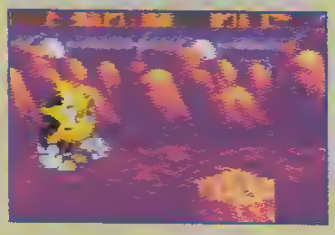
habituels sauts sur la tronche des ennemis ou bien les différentes sortes de projectiles ; ici, nous avons affaire à du corps à corps brûlant, de l'étreinte radicale.
Côté action, le jeu est très varié et se renouvelle constamment. Votre périple a pour décor différentes planètes, elles-mêmes découpées en plusieurs stages. Autrement dit, vous allez vous retrouver dans les endroits les plus divers (mondes d'instruments de musique, jungle, contrée enneigée, stage sous l'eau...) et c'est plutôt une bonne chose pour lutter contre la monotonie. La plupart des lieux que vous traversez cachent bien souvent des pièges vicieux (flammes sortant brusquement du sol, cage qui s'abat sur vous...). Un minimum de précautions vous permettra d'éviter la majorité d'entre eux mais vous ne pourrez pas toujours avoir les yeux partout. On a beau être une étoile, on n'en reste pas moins homme (?). Manipuler correctement Ristar réclame un minimum de maîtrise. En effet, le coup des bras qui s'allongent s'avère assez déroutant au début et un certain temps d'adaptation est nécessaire. Surtout que, en plus de lui servir à se débarrasser de ses adversaires, ces exercices d'élongation lui sont utiles pour effectuer toutes sortes d'acrobaties. C'est bien simple, Ristar peut s'accrocher à tout ce qu'elle trouve et faire des pirouettes insensées. Notre petite étoile atteint le summum de son art lorsqu'elle trouve un axe sur lequel elle peut tourner de plus en plus vite avant de le relâcher, laissant une traînée scintillante derrière elle. Elle fend alors les airs à une vitesse

Il faut vous débarrasser des ennemis dans un ordre précis. Une erreur et la sanction est immédiate.

Appelons ça l'inspiration...

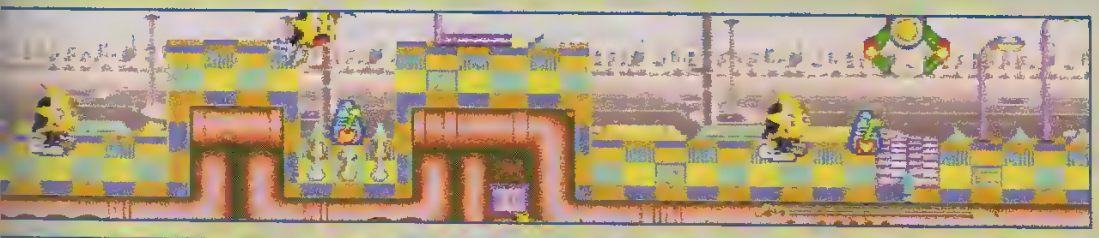
Ristar est un mélange assez particulier de Sonic et de Dynamite Headdy. Ainsi, l'ouverture des stages ressemble de façon troublante à celle que l'on trouve dans Sonic CD. Du côté des ennemis, même topo. Certains badniks semblent avoir émigré de leur Greenhill ou de leur Sandopolis Zone pour venir jouer les trouble-fête dans Ristar. Au niveau même des décors, on peut remarquer quelques troublantes similitudes. Ce ne sont pas vraiment des détails précis, mais plutôt une impression globale de déjà vu qui interpelle le joueur s'étant déjà essayé aux différents Sonic. On retrouve également un peu de Dynamite Headdy dans tout le côté délirant de certains ennemis. De plus, le coup d'étirer les bras ressemble assez à la façon qu'a Headdy de s'accrocher aux éléments du décor en projetant sa tête.

Ristar — puisqu'elle est une étoile — n'a pas besoin de respirer et peut rester sous l'eau aussi longtemps qu'elle veut.



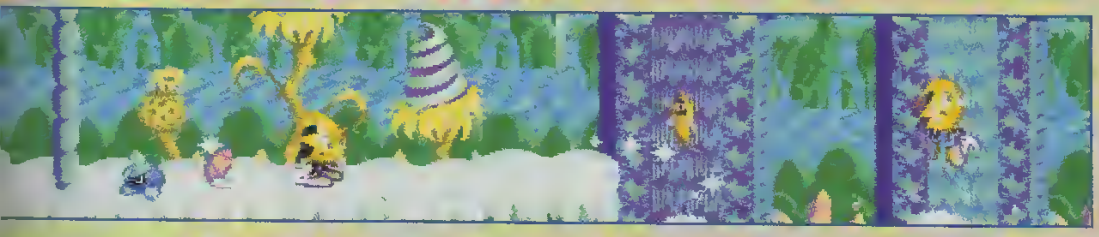
CRAQUANT

Notre petite étoile dispose de toute une palette de mimiques expressives qui la rendent très attachante.



NEO CITY

Dans cette ville au sol coloré, vous allez faire la connaissance de curieux adversaires : des volatiles grincheux qui ne vous laisseront passer que lorsque vous les obligerez à chanter.



RAFRAÎCHISSANT

Le niveau « rude hiver » vous verra glisser sur de larges plaques de verglas. Attention aux crevasses, également, elles ne sont pas très larges mais se révèlent traîtres.

« Je l'adore », l'avis de Magic Sam

« Une nouvelle mascotte vient enrichir le monde fabuleux de Sega, j'ai nommé Ristar, la petite étoile. Elle vient s'ajouter aux nombreux héros tels que Sonic, Knuckles, Dynamite Headdy ou même Ecco... Autant l'avouer tout de suite, je suis très friand de ce type de nouveaux héros mignons et malicieux, et encore plus quand ils débarquent dans un jeu de palte-forme, un genre que j'affectionne tout particulièrement. Tous les niveaux sont riches en couleurs et radicalement différents les uns des autres ; cette variété n'a pu qu'accroître ma joie de découvrir Ristar. Et ce n'est pas tout, je ne vous ai pas encore parlé de la musique, entraînante, qui vous transporte en plein cœur de l'action... Vous l'aurez, je pense, compris j'ai carrément été conquis par cette petite étoile que j'attendais avec une impatience non dissimulée depuis longtemps. Elle devait s'appeler Feel, elle s'appelle Ristar. Qu'importe, le jeu comble très largement les espérances que je lui vouais. »

Le stage de la neige est propice aux amusements floconneux et fait irrésistiblement penser à Noël. Mignon, non ?

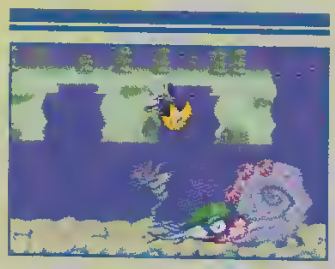
supersonique et devient invincible pendant quelques instants. Bon plan !

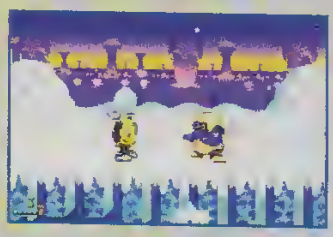
PLUS, CE SERAIT TROP

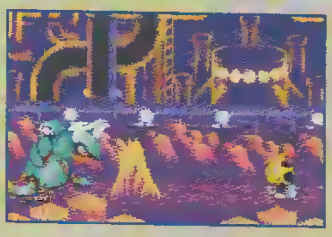
Ristar est un excellent jeu d'action, c'est sûr, mais il se permet en plus le luxe de vous proposer quelques (petites) prises de tête. Il y a un stage, en particulier dans lequel vous devez amener un objet (non identifié) d'un endroit à un autre en utilisant intelligemment tout un tas de machines et de systèmes de transit. Se dérouiller les méninges ne fait pas de mal de temps en temps.

Ristar est un jeu que l'on ne peut trouver que bon. C'est pratiquement une obligation. Sa réalisation est excellente, il y a plein de petites idées, il bénéficie d'une ambiance sympa et est très diversifié. Devant tant de qualités, on ne peut que s'incliner. Maintenant, le côté mignon tout plein — Ristar est sympathique, elle évolue dans des décors aux couleurs acidulées, les boss sont rigolos — arriverait presque à m'agacer. Les gens et les choses sans défauts apparents me paraissent toujours suspects. Enfin, je ne vais quand même pas engueuler les concepteurs du jeu parce qu'ils ont fait du bon boulot. Et puis, ma cartouche de Boogerman n'est pas très loin...

Chris,
les yeux brillants de fatigue.







ACHTUNG !

Entre les boss et le menu fretin représentant la plupart des ennemis, se trouvent certaines créatures qui vous donneront sûrement un peu de fil à retordre. Courage, la vie de héros n'est pas toujours facile...

Megadrive

RISTAR

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	OUI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 94%

90%

en résumé

Une étoile est née, elle se nomme Ristar et risque de faire des ravages. Sega cherche apparemment une nouvelle mascotte. Sonic se ferait-il trop vieux ?

GRAPHISME 92%
C'est gai, coloré et plutôt bien dessiné. Du tout bon.

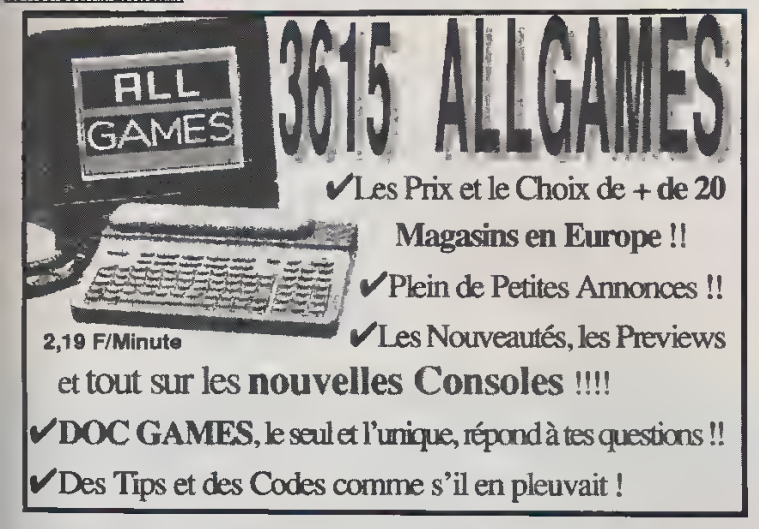
ANIMATION 95%
Ristar est véloce et elle bouge dans tous les sens sans le moindre ralentissement.

SON 85%
De la bonne petite musique guillerette de jeux de plate-forme. Sympathique.

JOUABILITÉ 95%
Quand on s'est fait au maniement un peu particulier de Ristar, tout va bien.

100 95 80 75 70 65 60 55 50

LES MEGA PLUS

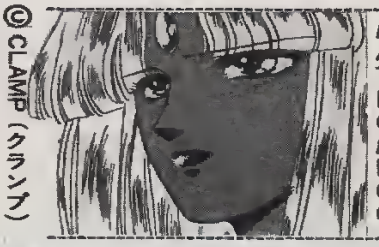


JAPANIMATION DELIVERY SERVIC
2 MAGASINS EN FRANCE !

11, rue des Chapeliers
30000 NIMES
66 67 84 67

4, rue Alexandre Caban
34000 MONTPELLIE
67 60 78

Fax : 66 67 39 61



Mangas & Revues,
Art-Books & Posters,
T-shirts, Goodies & Jouets
Kits plastic, vinyls & resins
CD, LD, VHS Pal & Secam,
Méthodes de Jap & Dictionnaires,
Comics américains & Collectibles

NOUS NE VENDONS AUCUN PRODUIT PIRATE "MADE IN HONG KON
Demandez notre brochure "Le Vrai du Faux" ou commer différencier les vrais produits des faux !!

Catalogue GRATUIT contre 1 timbre à 2, 80 Frs

POUR INSERER UNE PUBLICITE A FAIBLE COÛT ICI (a partir de 700 ht)
CONTACTER MEGATWIN
43.31.55.79

36.68.28.82
Le numéro le plus MANGA !
Gagne des tonnes de cadeaux MANGA !
Branche toi sur les infos exclusives de SHUSHI MAN !
36.68.28.82
Si tu le cherches ..tu le trouves ! Kampai !
2,19 FF/MN

T'es dingue de ta console ? Appelle le
36.70.13.31
Tu pourras passer des annonces, écouter celles des autres, acheter, échanger, et vendre des consoles et des jeux !

GAGNE UNE SATURN OU UNE PSX
36.70.88.90
gagnez une psx ou une saturn
A PARTIR DU 10 FEVRIER
MEGA TWIN cnx 8,76f + 2,19f mn

LIBRAIRIE KATSUMI
BANDES DESSINEES JAPONAISES

- ❑ Mangas : grand choix en neuf et occasion de 20 à 100 F
- ❑ Art Books : de 190 à 280 F
- ❑ Parodies érotiques : 120 F
- ❑ LD, CD, K7 vidéo, goods

22, rue Titon 75011 PARIS
Tel : (1) 40 09 18 66

Recevez chez vous notre catalogue **gratuit** de vente par correspondance !
Pour cela envoyez nous une enveloppe timbrée à 4,40 Frs libéllée à votre adres

MEGA TWIN 14 RUE DES GOBELINS 75013 PARIS TEL : 43.31.56.56 - GOODIES ET JAPANIMATI

Player One

AU TÉLÉPHONE

JOUEZ AU 36 68 77 33

ET GAGNEZ DES JEUX, DES CONSOLES
ET PLEIN D'AUTRES CADEAUX

Ce mois-ci :

Lemmings 2

Les Lemmings sont menacés : seul leur ancien talisman et des trésors d'ingéniosité peuvent les sauver... Voici la suite tant attendue des Lemmings. Guidez les 12 tribus de Lemmings dans leur voyage fabuleux à travers l'île Lemmings.

LES LOTS

- 1 Megadrive
- 1 jeu Lemmings 2
- 30 T-shirts

Vous avez besoin de trucs, de codes ?

Téléphonez vite au

36 70 77 33

Player One vous trouvera la solution en 48 h.

complétez votre collection !

37 décembre 93
Dossiers : Jouer à 4 sur MD
Zelda GB
Les tests : FIFA MD, Aero SN, Aladdin SN, Sonic Pinball MD, Pop'n Twin Bee, Cool Spot SN, Fatal Fury Special
Plans &Astuces : Shining Force

38 janvier 94
Dossiers : Les télés de Player,
Zombies Ate my Neighbors
Tests : Flashback SN, Dr Robotnik MD, Yoshi Safari, Lethal Enforcers
Plans & Astuces : Shining Force

39 février 94
Dossiers : CES de Las Vegas, Tortues Ninja 5, Sonic 3
Tests : Ground Zero Texas, TMNT 3 GB, Batman GB, Dr Robotnik GG
Plans & Astuces : Flashback

40 mars 94
Dossier : NBA Jam
Tests : Castlevania MD, Super Empire Strikes Back, Equinox, Lost Vikings MD, Night Trap MCD, Micro Machines GG
Plans & Astuces : Flashback

41 avril 94
Dossiers : Comment devenir testeur, Rock'n Roll Racing
Tests : Skyblazer, Dune, Clay Fighter, Val d'Isère, Art of Fighting 2, Yumemi Mistery Mansion
Plans & Astuces : Landstalker

42 mai 94
Dossiers : Virtua Racing, Les metiers du jeu vidéo
Tests : Dune II, Subterrania, L'Ecole des Champions
Plans et Astuces : Landstalker

43 juin 94
Dossiers : DBZ,
Foot,
Warioland
Tests : FIFA Soccer SN, Megaman X, Mystic Quest, Pete Sampras Tennis MD
Plans & Astuces : Landstalker

44 juillet-août 94
Dossier : CES de Chicago
Tests : Super Metroid, Smash Tennis, Les Schtroumpfs SN, Le Livre de la Jungle, Super SF II, Monster Max, World Heroes 2 Jet
Plans & Astuces : Landstalker

45 septembre 94
Dossiers : Mortal Kombat II, Nouvelles consoles
Tests : Donkey Kong 94, Mega Bomberman, Tomcat Alley, Wolfenstein 3D Jaguar
Plans & Astuces : Super Street Fighter II

46 octobre 94
Dossiers : La réalisation de Donkey Kong Country, Earthworm Jim
Tests : Stunt Racer FX, Sparkster, F1 Pole Position 2, Urban Strike, Mr Nutz MD, Alien vs Predator Jaguar, Probotector 2 GB
Plans & Astuces : Megaman X

47 novembre 94
Dossier : Jeux de rôle
Tests : Earthworm Jim, Secret of Mana, Batman & Robin, Mickey Mania, Super Bomberman 2, Micro Machines 2 MD, Micro Machines SN & GB, Le Roi Lion, FIFA 95 MD, Sonic & Knuckles
Plans & Astuces : Megaman X

48 décembre 9
Dossiers : Saturn, Donkey Kong Country, Megadrive 32X
Tests : Soulblazer, Pitfall, Dynamite Headdy MD, Shining Force 2, King of Fighters 94, FIFA 3DO, Super SF II 3DO, Mr Nutz GB

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Player One* - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand
Tél. : 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne)

☐ **Oui !** Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro.
Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition.

	Prix par exemplaire	Qté	Total
37 38 39 40	35 F (28 F + 7 F)		
41 42 43 44 45 46 47 48	37 F (30 F + 7 F)		

Pour commander des numéros antérieurs, téléphonez au 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne).

Attention ! Les numéros 1, 3, 4, 12, 23, 24, sont épuisés.

Nom :

Prénom :

Adresse :

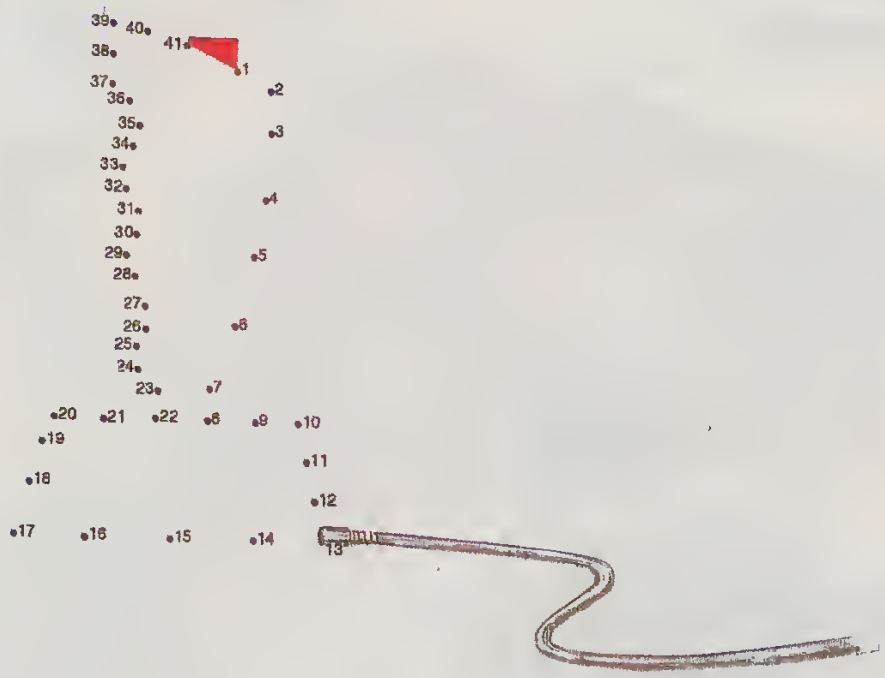
Code postal : **Ville :**

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

YOHKO
Chasseuse de démons

© TOHO/NCS 1999 - TONKAM VIDEO 1994

“Player One” tous les jours du lundi au vendredi... Vous voulez qu’on vous fasse un dessin ?



Player One, l’émission des jeux vidéo sur MCM.

Tous les jours à 7 h 55, 13 h 55 et 17 h 25 du lundi au vendredi, le Best of le samedi à 22 heures et le dimanche à 17 h 25, découvrez tous les trucs, astuces, nouveautés, arcades, top des meilleurs jeux... sans bouger de votre fauteuil.
Si vous n’avez toujours rien compris, à vos crayons !

3615 MCM
* 1,27 F la minute

EN EXCLUSIVITÉ

GAGNEZ 200 PLACES POUR L'AVANT-PREMIÈRE DU FILM STREET FIGHTER

EN ÉCRIVANT À JEAN-CLAUDE VAN DAMME !

Écrivez à Van Damme, il répondra à vos questions !
(Réponse par oui ou non uniquement)

Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 200 places de cinéma ; les réponses devront parvenir avant le 28 février 1995 à minuit ; les gagnants seront tirés au sort ; les résultats seront publiés dans PLAYER ONE N° 52 et sur Minitel 3615 PLAYER ONE à partir du 25 mars 1995 ; le présent règlement est déposé chez Maître Savoye, huissier de justice à Rouen, et disponible sur simple demande à l'adresse du journal.

Gagnez une invitation valable pour deux personnes pour assister à l'avant-première du film *Street Fighter* qui aura lieu au mois de mars. Parmi les cent gagnants tirés au sort, dix recevront une réponse de Jean-Claude Van Damme.

Pour participer au concours
adressez vos questions sur carte postale
uniquement en indiquant vos nom, prénom et adresse à :
M.S.E. - Concours STREET FIGHTER
BP 4 - 60700 Sacy le-Grand

COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL

THEME PARK

« Amateurs de vitesse, amateurs de petits bolides, le prochain tour en marche arrière, accrochez-vous et tendez vos billets... Elle est belle ma barbe à papa, elle est belle ! » Tiens y a du Theme Park dans l'air !

TU TE PRENDS POUR DISNEY ?

Apprendre à négocier avec les employés, passer des commandes, vérifier vos actions, investir dans la recherche (nouveaux manèges, restaurants)... enfin bref tout ce que le propriétaire moyen d'un parc d'attractions doit maîtriser pour faire tourner son business, et ce sans secrétaire !

Après une version PC plébiscitée par nombre de joueurs, Bullfrog décline enfin son jeu sur console. La 3DO est servie la première, en attendant les versions Jaguar, SN et MD. Le but est très simple : gagner un max de pépettes en rameutant un max de touristes dans votre parc d'attractions. Mais pour pouvoir détrousser tous ces gogos, il faut avoir de quoi les attirer au guichet. Au début du jeu mis à part un portail, une caisse et votre courage, vous ne possédez rien ! La première chose à faire est de structurer l'ensemble en traçant des chemins qui mèneront aux futurs manèges et boutiques, puis de placer

Les bons conseils de Nanard !

« Salut Joe la Fiotte, alors comme ça le but de ton jeu à deux balles c'est de faire consommer les pigeons un maximum ! Bon, première chose pas de sentiments dans le business si tu veux t'en foutre plein les fouilles, faut pas hésiter ! Primo faut bien les orienter, et pour cela, il faut que tu saches une chose : les clients, ce sont des bœufs. Alors derrière chaque attraction, tu colles une boutique genre bouffe ou souvenirs exactement comme à "Eurodisneymesballoches", les morveux sont tellement contents de leur tour de manège qu'ils claquent toujours de la thune en veux-tu en voilà. Un autre truc facile à retenir, tu charges à mort les frites de sel et puis tu colles des buvettes juste à côté. Malin le Bernard, non ? Sinon, c'est comme d'hab : tu embauches un max et dès que tu perds un peu de blé, tu lourdes ! Tu crains rien y'a pas de Prud'hommes dans ta cartouche (wouaf, wouaf, wouaf !). Allez, je vous laisse et si y a un problème, je te le rachète ton parc ! Bon, maintenant je file, j'ai rendez-vous pour mon procès à 15 h 30. »

Les pensées de vos clients sont représentées par des petites bulles exprimant soit la faim, l'ennui, la joie...

THEME PARK

DIDOULAND OU LA FAILLITE ASSURÉE !

Surtout ne suivez pas mon exemple, c'est un très mauvais parc ; mais c'était surtout pour la photo d'ensemble et puis on va tout de même vous filer toutes nos ficelles (genre excuse bidon !). Moi en plus, j'ai vraiment du mal à arnaquer, c'est pas ma nature (excuse bidon n° 2), j'aime beaucoup trop la jeunesse pour l'exploiter (exc... OK, vous avez compris !). Quoi qu'il en soit, voilà un petit bout de Didouland (oui, je sais, ce nom manque d'originalité mais on a tellement de mal à résister — mégalomanie, mon amie !). Je vous souhaite sincèrement de faire mieux !

les attractions et d'engager du personnel. Une fois ces broutilles mises en place, les portes du parc s'ouvrent et une poignée de clients déboule dans votre piège à pognons...

KESTENAHAFOUT DES GENS ?

Theme Park ne se résume pas à la construction. Pour espérer survivre dans le monde des affaires, vous devrez investir dans la recherche de nouvelles attractions et de boutiques, mais aussi engager animateurs, agents de maintenance..., négocier les salaires, acheter des actions d'autres parcs... en deux mots, va falloir être « sévèrement burné » (façon Nanard) si vous voulez récolter des bénéfices. De plus, de nombreux paramètres et options viennent alimenter la trame de ce jeu, mais grâce à sa simplicité de fonctionnement, il reste facile car très bien présenté : les textes sont en français, une aide vous indique ce qui cloche...Theme Park se révèle riche sans être trop compliqué. En plus, sur la 3DO, on a droit à de sublimes scènes animées et des graphismes de grande qualité.

El Didou,
ron ron ron, didou ron ron !

éditeur	BULLFROG
genre	SIMU. ECO
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

En résumé

Vous avez aimé Sim City ? Alors Theme Park vous séduira certainement. C'est beau, très fun et surtout très riche au niveau de la gestion. Ne passez pas à côté !

GRAPHISME 90%
L'intro et tous les petits films qui présentent les attractions sont sublimes.

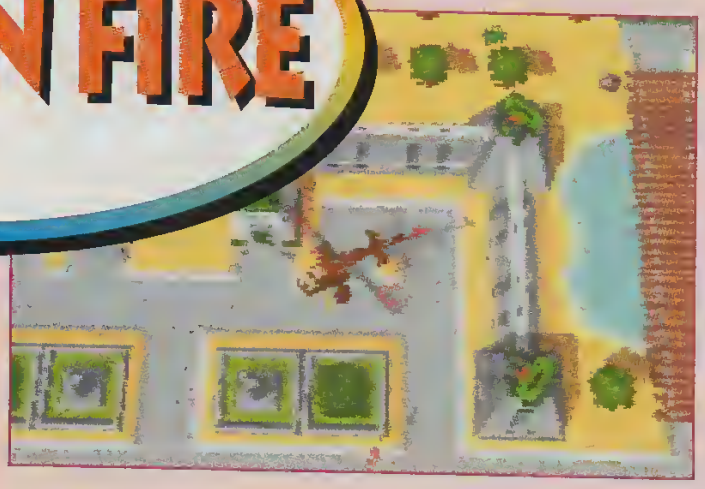
ANIMATION 90%
Tout bouge sans aucun problème. Sympa de voir toute cette foule.

SON 85%
C'est correct dans l'ensemble mais les coupures de la musique sont fatigantes.

JOUABILITÉ 80%
Vivement la souris ! Ce serait franchement plus pratique.

RETURN FIRE

Le principe de Desert Strike n'en finit pas d'inspirer de nouveaux jeux. Return Fire est le plus récent, nettement plus bourrin, et on ne peut que s'extasier sur ses nombreuses qualités.



Ce shoot them up vous place à la tête d'une petite armée constituée de chars d'assaut, de transports de troupes, de Jeep et bien sûr d'hélicoptères que vous contrôlerez à tour de rôle. Vous devez livrer une petite soixantaine de combats au cours desquels votre objectif consiste à découvrir le drapeau ennemi et détruire ses défenses (des espèces d'orgues de Staline) avant de le ramener jusqu'à votre bunker souterrain.

Visuellement, ce jeu est une merveille Les décors au sein desquels vous évoluez sont en 3D (palmiers, bâtiments, etc.) et un zoom avant ou arrière accompagne chacun de vos mouvements. À l'arrêt, le zoom avant vous donne une vue précise de votre environnement proche tandis qu'à pleine vitesse, le champ de vision s'élargit afin de vous faire bénéficier d'un plan panoramique. Seul, Return Fire est déjà bien éclatant, à deux ça devient du délire. L'écran est alors splitté et les deux adversaires doivent se ruer sur le drapeau adverse. Ne cherchez pas la confrontation directe, cela se solderait inéluctablement par l'auto-extermination des protagonistes. En fait, ce jeu tient plus d'une course contre la montre où il faut détruire en priorité les canons de l'adversaire gérés par la console. Le plus incroyable reste la

Si vous vous éloignez trop des côtes, vous risquez de faire cette rencontre plutôt désagréable.

C'est dans votre bunker souterrain que vous sélectionnez les unités qui vont prendre part au combat.

Le but du jeu consiste à s'emparer du drapeau ennemi et de le ramener jusqu'à votre base.

Les confrontations à deux valent à elles seules l'achat d'un paddle supplémentaire.

L'avis de Didou et Bubu, mélomanes

BUBU (revenu récemment du feu) : « Les fans de Desert Strike & Co apprécieront ce jeu, puisqu'il est de la même veine. Return Fire est malgré tout moins complexe, plus convivial de par son jeu à deux, et sa réalisation plus impressionnante. L'effet de relief s'appelle le mode 7 de la SNES, et la bande-son se révèle fabuleuse. Composée de célèbres thèmes musicaux épiques, elle colle formidablement à chaque action. Mais excusez-moi, j'ai quelque chose sur le feu ! »

DIDOU : « Waouh ! la bande-son ! Depuis le temps qu'on attendait de véritables ambiances musicales. Avec Return Fire fini les bip bip « technomongoliens » (la techno que l'on nous sert dans les softs se limite souvent à quelques sons stressants mis en boucle) ! À part Battle Corpse qui nous avait déjà soignés avec un sublime morceau « technorock » et Road Rash qui nous proposait carrément du « Soundgarden », ça n'était pas très folichon pour les autres. Alors un grand bravo pour ce jeu qui nous inonde de bonne et grande musique. »

RETURN FIRE

éditeur
SILENT SOFTWARE

genre
TIR

joueur(s)
1 OU 2

sauvegarde
MOTS DE PASSE

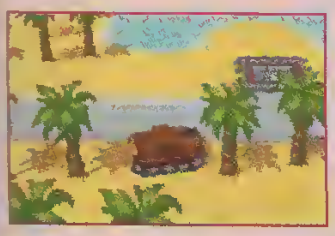
continue
OUI

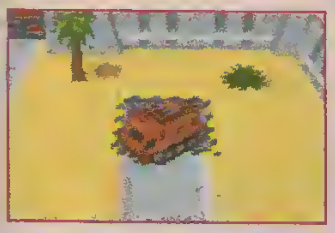
difficulté
PLUTÔT FACILE

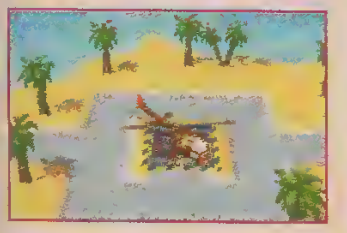
durée de vie
EXCELLENTE

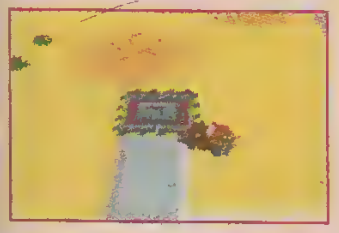
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 95%









CHACUN SA TÂCHE

Quel que soit le niveau de jeu, vous disposez du même arsenal : trois chars, transports et hélicoptères et huit Jeep. Ces véhicules entrent en scène en dernier, une fois que la défense adverse a été anéantie.

L'écran de sélection de niveau vous permet d'estimer les forces de l'ennemi.

Après les canons ennemis, il vous faut détruire cette tour afin de vous emparer du drapeau.

bande-son : le jeu a été agrémenté de plusieurs airs d'opéra. La course de l'hélicoptère est rythmé par La Chevauchée des Walkyries de Wagner, la découverte du drapeau est accompagnée par l'incontournable Alleluia de Haendel, etc. Décidément, il aura fallu pas mal de temps aux concepteurs de jeux pour comprendre que la technologie CD permettait d'offrir d'autres musiques que l'immonde techno qui gâche la plupart des bons titres du moment.

Ludwig von Wolf

Dans les derniers niveaux, franchir les lignes de défense de l'adversaire n'est pas chose aisée.

En résumé

Return Fire n'a rien d'une simulation. Il s'agit d'un jeu de destruction rythmé par de la musique classique. On se laisse très vite séduire par l'ambiance.

GRAPHISME 90%
Les véhicules et les décors sont plus vrais que nature.

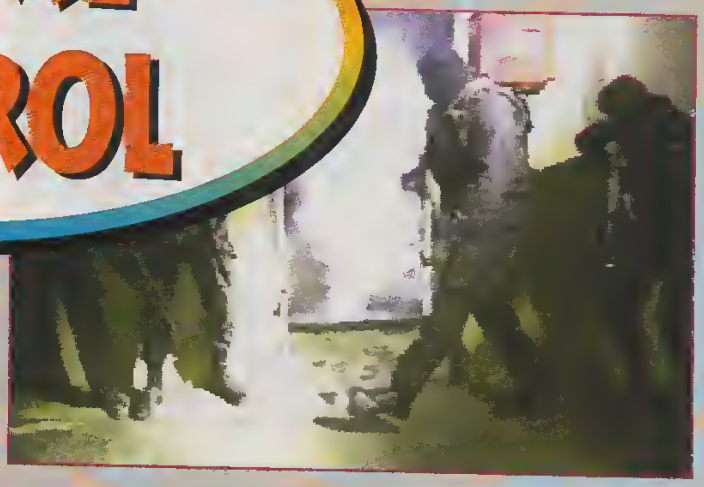
ANIMATION 89%
Un peu saccadée mais le zoom changeant en permanence est du plus bel effet.

SON 99%
Détruire au rythme de La Chevauchée des Walkyries : grandiose !

JOUABILITE 90%
La prise en main n'est pas très aisée et passe par quelques tâtonnements.

CRIME PATROL

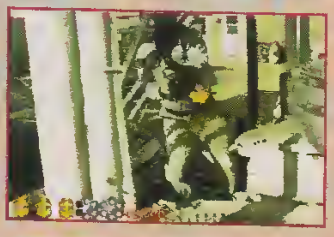
Avec la série des Mac Dog Mac Cree, American Laser Game s'est fait un nom dans le domaine des jeux de tir utilisant la vidéo. Crime Patrol, leur dernière production sur 3DO, délaisse le Far West pour la jungle urbaine.



Passons vite fait sur le scénario, ultra basique. Vous (et éventuellement un second joueur) êtes un jeune flic nouvellement engagé dans la patrouille de la police criminelle. Les bourdes de vos coéquipiers s'enchaînant, vos enquêtes sur la mafia et autres milieux terroristes se terminent toujours par des fusillades...

À la différence d'un jeu de tir à la Operation Wolf, Crime Patrol fait exclusivement appel à des séquences filmées. Les capacités de la 3DO y font merveille : le rendu est de qualité, les brutages et dialogues dignes d'une salle de ciné et l'affichage est même plein écran. La mise en scène n'est pas en reste : impossible de confondre avec une série d'ABrutie sous-Production. Décors classieux, cascades de voitures, explosions... les producteurs ont investi.

GIGN
Après une prise d'otages sur un aéroport et une arrestation de trafiquants de bagnoles vous pensiez vous divertir...



Ce terroriste est au courant des méthodes éclair de la police américaine. Au moins, il échappera à la chaise électrique...

ON NE RISQUE PAS LA BAVURE !

Du fait de l'imprécision avec laquelle le programme gère les impacts de vos balles, vous pourrez difficilement descendre quelqu'un du premier coup. Le jeu en paraît même impossible au début. En fait, « il suffit » de mémori-

ZOOM PLA BOUM !

Souvent, lorsque vous descendez un type, s'ensuit une séquence montrant sa chute en gros plan. Histoire de mieux savourer celle-ci... Ha, ha, ha ! on est vraiment sadiques !

Alors là, franchement, je suis troublé : je ne sais pas quelle fille je vais viser en premier, ni comment !

ser les emplacements des méchants afin d'anticiper leurs tirs en mitraillant le premier ; mais attention, ils dégainent plus vite que leur ombre ! La méthode gâche un peu le plaisir mais se révèle la seule solution efficace. Heureusement, on peut jouer à deux, chacun ayant le choix des armes (paddle ou pistolet 3DO). En outre, la réalisation est suffisamment attrayante pour accrocher le joueur. Un jeu de tir à ne pas mettre entre les mains de flics néophytes.

Bubu,
finira peut-être flic...

BUBUMOBILES

Enquête auprès de trafiquants de voitures de luxe. Votre collègue s'étant laissé démasquer, une série de fusillades éclate à travers tout le garage.

3DO CRIME PATROL

éditeur	AMERICAN LASER GAMES
genre	TIR
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	QUELQUES-UNS
difficulté	IMPORTANTE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

en résumé

Un très bon jeu de tir sur fond de film interactif à grand spectacle. À réserver toutefois aux véritables tireurs d'élite.

Les avis de Didou et Iggy, cops du dimanche

IGGY : « Waouh ! classe ! Sirènes de police, explosions, cris, on s'y croirait ! La vidéo est excellente (fini les bouillies de pixel du Mega CD) et l'action intense. Bon, les impacts ne sont pas toujours très précis et le jeu repose beaucoup sur du « par cœur » mais côté sensations, c'est le rêve. À deux, en simultané, on se prend carrément pour deux flics à Miami (hé mec ! tu l'as garée où la Porsche ?) ».
DIDOU : « Crime Patrol va exploser le genre grâce à son réalisme. Fini les cibles statiques sans animation, place à des petits films qui vous glisse dans la peau de braves flics américains (arrête de grogner Wolfen, t'es pas obligé de jouer). Le seul problème, c'est la jouabilité : avec le gun (orangeâtre) pas de problème mais au paddle, c'est quasi impossible. De toute façon, ce genre de jeu n'est drôle qu'une arme (factice) en main. »

GRAPHISME 95%
La légère pixellisation n'empêche pas de se croire devant un bon « Starsky et Hutch ».

ANIMATION 90%
Un vrai film ! Mais l'enchaînement des séquences est cassant.

SON 90%
Dialogues digitalisés et pétarades d'armes à feu sur fond de musiques « suspens ».

JOUABILITÉ 70%
Préférez sans hésitation le pistolet au paddle.

TETRIS DR MARIO

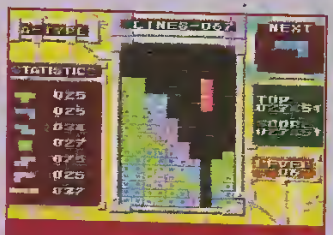
Super Nintendo

Incroyable ! il aura fallu attendre trois ans pour que sorte sur SN, le célébrissime Tetris ! Pour récompenser votre patience, Nintendo vous offre Dr Mario en prime.

C'est facile de gagner en collant un niveau de difficulté maximal à l'adversaire en jouant soi-même au niveau 0...

Pardon d'avance pour l'affront fait à certains, mais il convient de rappeler le principe de Tetris pour les nouveaux et les incultes. Diverses formes composées de quatre briques chacune tombent les unes après les autres du haut de l'écran. Lors de la chute d'une pièce, on peut la déplacer sur les côtés et la faire tourner dans tous les sens. Pour quoi faire ? Bonne question, je me remercie de me l'être posée. Pour faire des lignes de briques. Chaque ligne remplie disparaît, et c'est cool parce que sinon les pièces s'entassent et là, c'est la m... parce que ma télé n'est pas très grande et quand elle déborde, je perd et je pleure et ça fait des histoires parce que ma chemise est toute mouillée après.

Et Dr Mario dans tout ça ? Un peu moins connu que Tetris, il en est un dérivé. Les pièces sont remplacées par des gélules bicolores, et l'aire de jeu est pleine de virus colorés eux aussi. Pièces et virus disparaissent lorsque vous en alignez au moins quatre. Bref, ces deux jeux ont au moins deux points communs : principe ultra simple et jeu accrocheur. Le rêve ! Là où la version SN devient intéressante, c'est au niveau des options, à commencer par la possibilité de jouer à deux simultanément, contre un humain ou la console.



Le coup idéal : laissez juste la place pour une pièce droite, et bouchez quatre lignes d'un coup pour gonfler le score.

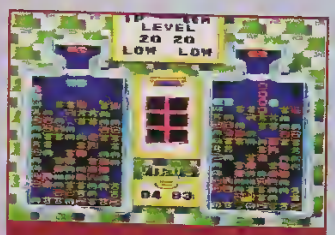
L'avis de Bubu, Matt et Didou

BUBU : « T'es malade Milouse de demander mon avis sur Dr Mario/Tetris ? Enfin bon, le principe de la compilation est judicieux pour adapter de "petits" jeux (techniquement parlant). Il serait aussi intelligent d'importer en France le jeu Tetris Battle Gaiden, un Tetris à deux où l'on lance des sorts afin de pourrir le jeu de l'adversaire ! Ce dernier m'a davantage amusé que cette version-ci. »

MATT : « Avis à la population ! Tetris et Dr Mario, les deux meilleurs jeux de réflexe (-ion ?) de la galaxie sont réunis sur une seule et même cartouche. C'est un miracle ! Au fait, quelqu'un veut jouer contre moi ? »

DIDOU : « Tetris et Dr Mario sur Game Boy, c'est top. Mais sur la Super Nintendo, ça n'a pas de raison d'être ; surtout lorsque l'on connaît les nouvelles versions délirantes de Tetris. Cette cartouche, c'est du réchauffé et comme disait la voisine de la sœur de ma grande-tante : "Quand t'as conduit une mobylette, tu veux plus faire de vélo !" »

En mode « mixte », il est possible que les joueurs se retrouvent sur un jeu différent si l'un d'entre eux est meilleur.



Difficulté max au Dr Mario : il faut faire preuve de beaucoup sang-froid pour survivre quelques secondes.

TETRIS DR MARIO

éditeur
NINTENDO

genre
ACTION/REFLEXE

joueur(s)
1 OU 2

sauvegarde
NON

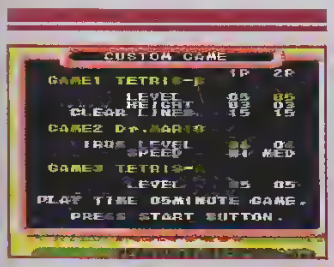
continue
NON

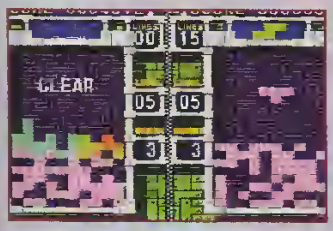
difficulté
REGLABLE

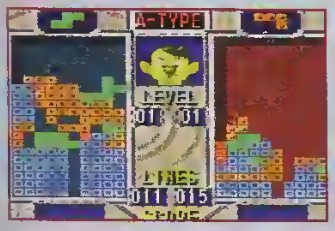
durée de vie
PHENOMENALE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 97%







LE MODE « MIXTE »

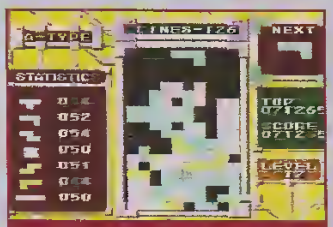
Un troisième mode de jeu combine Tetris et Dr Mario. Entièrement paramétrable, il se joue à deux uniquement, durant un temps limité. Les joueurs doivent d'abord réaliser 25 lignes à Tetris, puis enchaîner sur un tableau de Dr Mario, pour terminer sur Tetris.

Mon nom est Milouse, pas Milous. Alors je suis content quand Nintendo aura ajouté une lettre, et une sauvegarde.

Pour chaque joueur, on peut régler indépendamment la vitesse de jeu et le nombre de virus à détruire pour gagner.

L'écran est alors coupé en deux, l'intérêt étant l'interaction entre les joueurs. Par exemple, si un joueur remplit trois lignes à Tetris, le jeu adverse augmente de deux lignes, parfois bien embêtantes ! Même topo pour Dr Mario. Et si jamais les joueurs sont de niveau trop différents, il est possible d'en handicaper un pour résoudre le problème. La réalisation est sobre, mais le jeu s'en contente très bien. Deux classiques à posséder absolument.

Miltris & Dr Louse



Arrivé à une certaine hauteur, vous vous sentirez à l'étroit... On n'a plus tellement la place de manipuler ces pièces.

En résumé

Oui, c'est du réchauffé, mais à moins de posséder à la fois deux Game Boy, deux Tetris et deux Dr Mario, il est indispensable d'acheter ces jeux, que dis-je ? ce jeu !

GRAPHISME 50%
Certes, c'est une note très bleue, mais c'est pas grave.

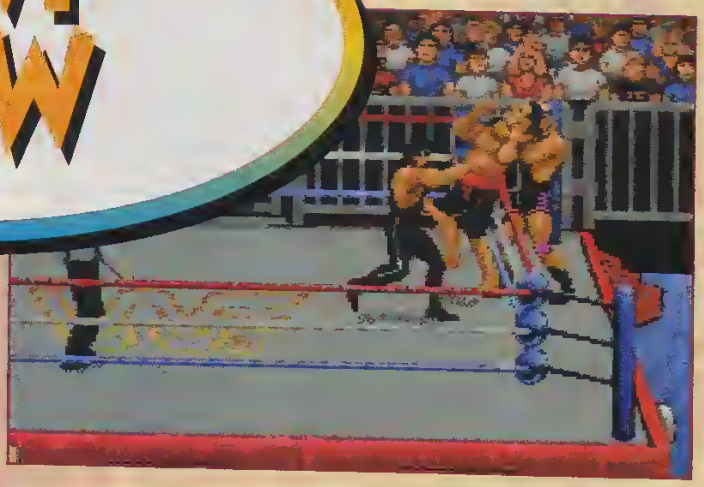
ANIMATION 50%
J'adore le bleu alors re-bleu. C'est re-moyen, et on s'en re-fout.

SON 79%
On retrouve les thèmes des versions Game Boy, c'est sympa.

JOUABILITE 90%
Les commandes sont sensibles, mais c'est un coup à prendre.

WWF RAW

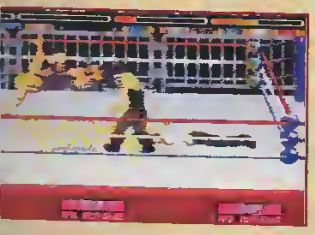
Super Nintendo Megadrive

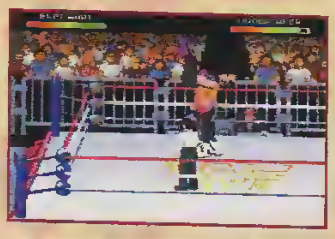


Les stars de la WWF reprennent du service sur les consoles 16 bits. Les versions Megadrive et Nintendo étant identiques au pixel près, vous aurez donc droit à un test commun de ce jeu plutôt fun.

En ce début 1995, le catch semble remporter toujours autant de succès auprès des jeunes fans de jeux vidéo. En effet, avec WWF Raw, on atteint facilement la demi-douzaine de « simulations » de catch sur console. On retrouvera avec plaisir les figures les plus médiatiques du moment telles que Yokozuna le sumotori, Undertaker le glauque ou Doink le clown tout droit inspiré d'un roman de Stephen King ; on note même l'apparition d'une femme en la personne de Luna Vachon qui n'a rien à envier à ses confrères masculins. Tout ce joyeux petit monde se réunit sur le ring afin de discuter des techniques de culture des vers à soie en Mongolie supérieure.

PORTRAITS
La cartouche propose des portraits digitalisés de chacun des catcheurs. Notez que les digitalisations de la SNES sont de meilleure qualité.





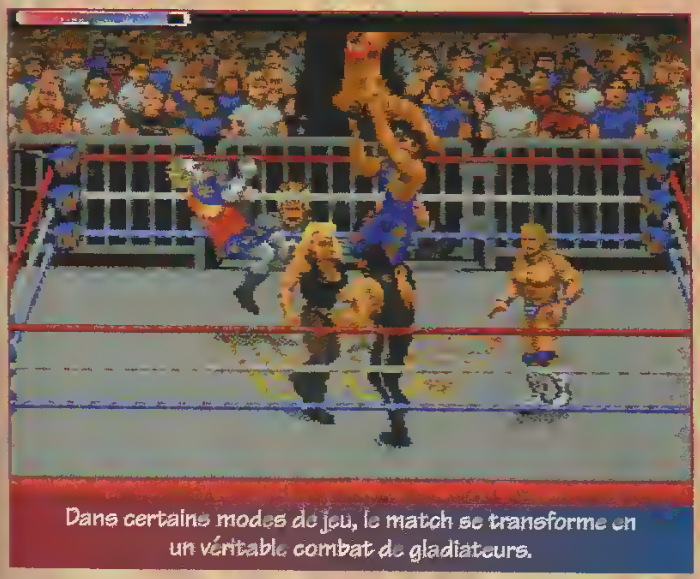
Doink le clown a mis au point sa dernière blague. Brut Hart la découvre à ses dépens.

« MORITURI TE SALUTANT »

Ce salut des gladiateurs de la Rome antique reflète bien l'esprit de WWF Raw. Si les combats classiques à un contre un ou par équipes sont toujours proposés, on découvre avec plaisir de nouveaux modes d'une extraordinaire sauvagerie pouvant réunir jusqu'à quatre joueurs simultanément. Au niveau combat, on retrouve les prises de base telles

HORS-PISTE AUTORISÉ

L'aire de combat ne se limite pas au ring. En effet, pour de multiples raisons, le pugilat peut dégénérer en dehors. Là, tous les coups sont permis.



Dans certains modes de jeu, le match se transforme en un véritable combat de gladiateurs.

qu'on les voit dans les retransmissions télé. Chaque catcheur possède aussi une prise spéciale causant plus de dommages. Grande nouveauté, on peut s'occuper de l'arbitre qui, à terre, n'est plus en mesure d'arbitrer quoi que ce soit. Vous pouvez alors placer des coups interdits (arrachement d'œil ou étranglement). Bref, la nouvelle possibilité de jouer à quatre ajoute beaucoup de piment à un soft déjà fun pour qui apprécie le catch. Sa réalisation honnête en fait un bon petit jeu de début d'année.

Wolfen

DU SPECTACLE

Une sélection des prises les plus impressionnantes s'impose. On remarque que cette nouvelle version de WWF propose des coups inédits parfois totalement surréalistes.

L'avis de Didou et Caliméro

EL DIDUR : « Alors là, vous allez regretter de m'avoir demandé mon avis sur cette daube. Non parce que moi, les gros pleins de muscles huilés et gominés, ça me file la nausée. Comment voulez-vous qu'on choisisse un perso ? Ils sont tous plus grotesques les uns que les autres, c'est le genre Chippendales mais avec un faux air de méchant-pas-content. Tous les catcheurs font les mêmes coups, les mêmes prises. Par contre ils ont des super coups différents. Mais alors avant de pouvoir les faire... accroche-toi Paulo ! »
CALIMÉRO : « Moi, il m'a éclaté ce jeu. Quelques nouveautés le rendent intéressant : vous vous retrouvez à six sur un ring, à exploser l'arbitre, friter les autres avec une chaise... quel fun ! Par ailleurs, la possibilité de jouer à quatre, seul ou en équipe, voilà une innovation qui manquait aux WWF et qui mérite toute votre considération... »

Super Nintendo
Megadrive

WWF DRAW

éditeur	ACCLAIM
genre	CATCH
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	PARAMÉTRABLE
durée de vie	PLUTOT LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 90%

en résumé

Ce énième épisode de la série apporte des nouveautés mais sans vraie surprise. Un bon investissement pour les passionnés ou les novices.

GRAPHISME 90%
Globalement réussi. Aucune différence notable entre les versions MD et SNES.

ANIMATION 90%
Il n'y a pas grand mérite à animer sept sprites à la fois, mais c'est bien fait.

SON 80%
Entre les combats, on bénéficie de petites musiques pas déplaisantes.

JOUABILITÉ 90%
Une fois que l'on s'est fait aux commandes, c'est irréprochable.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

MEGA SWIV

Un bon petit shoot'em up bien violent, y'a rien de tel pour vous décrisper un introverti. Laissez la rage vous envahir, Mega Swiv débarque ! Du déjà vu, qu'on aimerait voir plus souvent...

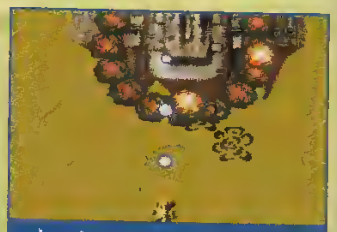
Enrobé dans un scénario dont on se moque éperdument, Mega Swiv (adaptation sur Megadrive du Super Swiv de la Nintendo) puise son inspiration aux sources du shoot'em up d'antan. Les ingrédients qui font le succès de ce genre y sont tous réunis : scrolling vertical, armes diverses, vagues d'ennemis incessantes et explosions à gogo... Pas étonnant car Mega Swiv est la suite de l'antique Silk Worm qui avait fait délirer les vétérans (n'est-ce pas Robby ?) sur arcade et micro !

SEUL OU À DEUX

Vous avez le choix entre piloter un hélico ou un char d'assaut. Les différences entre ces deux engins ne sont pas flagrantes mais apportent tout de même une certaine diversité. Avec l'hélico vous pouvez, par exemple, prendre un avion en pleine poire et exploser mais aussi passer au-dessus des éléments du décor. À l'inverse, le char passe sous les vagues aériennes mais il doit contourner les bâtiments et ennemis à terre. Selon le choix que vous ferez, le jeu prendra donc deux allures légèrement différentes. Le meilleur compromis reste bien entendu le jeu à deux joueurs — l'un pilotant le char et l'autre l'hélico — plus fun ! Le système d'armement demeure aussi très classique : vous possédez trois types de projectiles (les missiles, le laser et le lance-flammes) pouvant être boostés

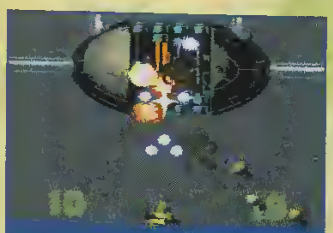
Le compromis

Si vous jouez seul, vous risquez d'hésiter entre l'hélico et le tank. Ne cherchez pas pendant trois plombes, le premier engin est sans conteste le meilleur. Avec lui, pas besoin de slalomer pour éviter les chars ennemis, les divers bâtiments et autres obstacles parsemant le sol. Les seuls écarts que vous devrez faire servent uniquement à contourner les assauts des autres engins volants. Cependant, le char possède un avantage : il offre la possibilité de tirer en diagonale, ce qui est impossible avec l'hélico. Au niveau des armes, le choix le plus judicieux se porte sur le laser. En effet, celui-ci offre une puissance honorable associée à un champ d'action assez large (en récupérant des options, le tir s'étend sur les côtés). Les deux autres blastes sont beaucoup moins intéressant, car ils se cantonnent à un tir serré. Maintenant que vous possédez l'arme absolue, il ne vous reste plus qu'à faire preuve de courage et de patience, car Mega Swiv est un jeu assez difficile !



Les boss demandent une grosse concentraton et une dose importante de plomb dans l'aile !

Ne laissez surtout pas à ce genre d'ennemi le temps de tirer, car il fait généralement très mal !

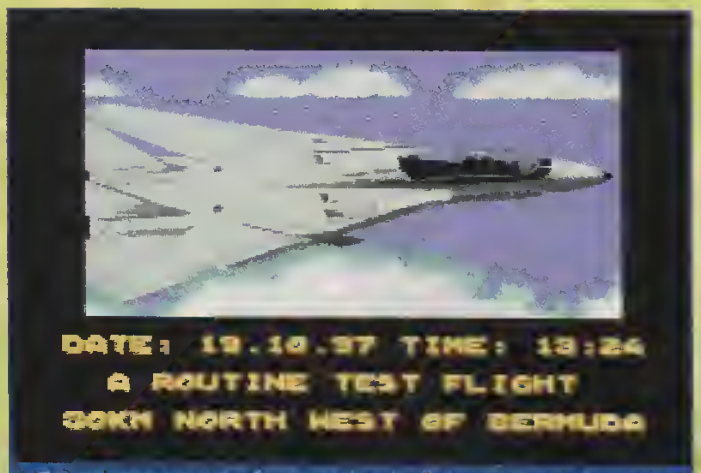


Le tout premier boss est un petit rigolo à côté de ce qui vous attend par la suite !

Les deux véhicules disponibles. Ils ont tous deux un design futuriste et agressif, mais leurs armes sont les mêmes.

LE CHAMP DE BATAILLE

Les niveaux sont très longs et la largeur du terrain tient sur deux écrans. Vous devez donc vous balader de gauche à droite afin de couvrir l'intégralité du tableau. Car si vous restez toujours sur la même portion, vous risquez de louper des options forts utiles !



Cet avion est attaqué par une horde d'aliens. C'est le début du conflit qui vous oppose à un ennemi diabolique.

Une règle d'or dans Mega Swiv : plus les tirs ennemis sont imposants plus ils sont dangereux !

grâce à des options parsemant le champ de bataille. Un super blaste en nombre limité est également disponible.

Les combats requièrent une habileté à tout épreuve. Soyez un virtuose du paddle en vous faufilant entre les ennemis, et surtout ne relâchez jamais le bouton de tir ! Très agréable. L'originalité est bannie mais la réalisation soignée ravira les épileptiques de la gachette !

Elwood,
buburlesque à ses heures !

Dans le jeu à deux, la meilleure technique consiste à couvrir chacun son côté de l'écran.

Megadrive MEGA SWIV

éditeur	TIME WARNER
genre	TIR
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	BALÈZE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 84%

82

en résumé

Ultra classique, Mega Swiv ne déçoit pas grâce à une réalisation parfaite. Pas de fioritures : c'est du bourrinage de base !

GRAPHISME 85%
La clarté est de mise dans un shoot'em up. Ici elle est correcte et on arrive toujours à

ANIMATION 84%
Le scrolling vertical est agréable et les ralentissements rares mais sans gravité.

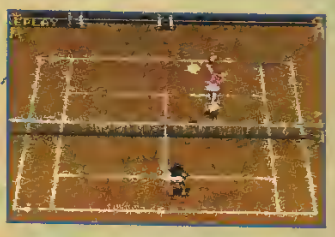
SON 78%
Vu l'intensité des blastes, on se lasse vite des bruits d'explosions et autres pétarades.

JOUABILITE 88%
Elle est parfaite et offre une maîtrise totale du véhicule que vous dirigez.

ATP TOUR CHAMPIONSHIP TENNIS

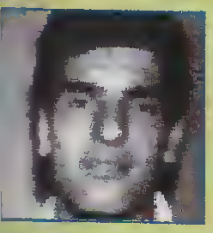
Le tennis a longtemps été le talon d'Achille de la Megadrive. La situation est heureusement en très nette amélioration.

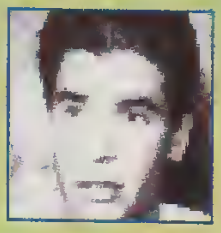
En général, les simulations parrainées par des sportifs ou des organisations relatives à un sport sont souvent synonymes de jeux bâclés ou inintéressants. Il y a eu certes des exceptions pour confirmer la règle, telles FIFA Soccer ou la série NHL, et ATP vient à son tour s'inscrire dans cette catégorie. Cette simulation ressemble beaucoup à un certain Wimbledon commercialisé l'année dernière. Normal puisqu'il s'agit de la suite de ce jeu. Alors, simple réédition sans intérêt ou remaniement plus subtil ? Verdict. Au menu de cette simulation, on retrouve le classique mode « exhibition » qui permet aux joueurs (de un à quatre) de s'affronter en match amical. Contrairement à beaucoup de softs, c'est le mode un joueur qui retient le plus l'attention. En effet, il permet de créer son personnage et de le faire évoluer sur différentes années. Nom,visage, date de naissance sont autant de paramètres inutiles qui permettent de personnaliser votre joueur. Ensuite, et là c'est nettement plus intéressant, vous disposez de dix points à répartir parmi sept caractéristiques (vitesse



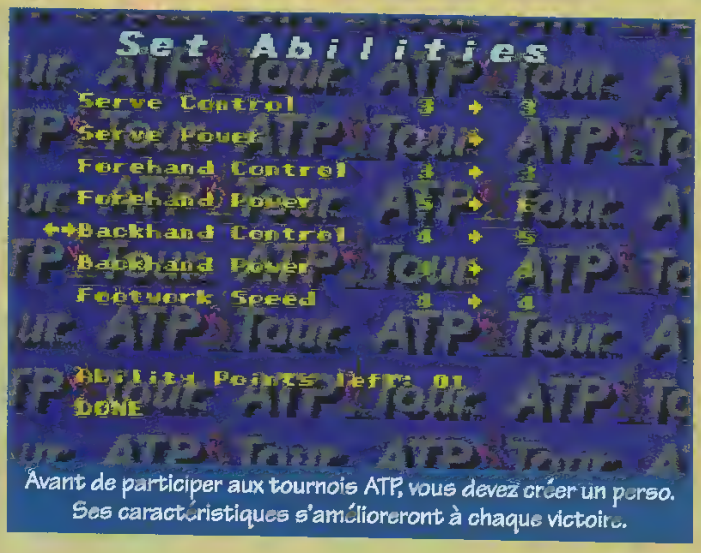
LES SURFACES

ATP propose diverses surfaces — terre battue, gazon, surfaces rapides — et donc des sensations de jeu différentes.





Après un Pete Sampras branché « arcade », voici une simu développée sous licence officielle de l'ATP.



Avant de participer aux tournois ATP, vous devez créer un perso. Ses caractéristiques s'amélioreront à chaque victoire.

ZOOM SUR UN SPRITE

Les graphismes ne sont pas terribles. Mais l'animation et le réalisme compensent ce défaut. Pour preuve cette décomposition du smash.

Si vous possédez le quadrupleur, vous pourrez vous offrir des parties endiablées à quatre joueurs.

de déplacement, précision du coup droit, puissance du revers...). Ces caractéristiques se bonifieront en fonction de votre expérience à mesure que vous vaincrez les meilleurs joueurs actuels (Sampras, Stich, Bruguera, etc.), Bref, malgré quelques petits défauts inhérents aux graphismes (allégrement compensés par l'animation), ATP Tour est une simulation originale et très prenante en solo. Les fans d'arcade préféreront toutefois Pete Sampras, plus beau et plus jouable.

Wolfen

GALERIE DE PORTRAITS

Vous pourrez jouer avec les meilleurs tennismen d'aujourd'hui ou d'hier comme Arthur Ashe pour ne citer que lui.

ATP quès aco ?

L'Association des tennismen professionnels est l'organisme qui s'occupe de gérer le classement international des joueurs. Celui-ci est établi en fonction des résultats des joueurs lors de chaque tournoi. Ce système tient également compte de la différence de classement de chacun. Ainsi, lorsque le 127e joueur mondial bat le numéro un, il bénéficie d'un bonus venant s'ajouter à son total de points acquis lors du tournoi. Cette simulation conserve ce même principe mais se limite à la gestion d'une bonne trentaine de joueurs. ATP Tour Championship Tennis propose en outre un autre classement en fonction des gains de chaque tennisman. Enfin, à l'issue de la saison, vous pourrez peut-être participer au Masters. Votre prestation déterminera si vous êtes apte ou pas à vous lancer dans une nouvelle saison avec les mêmes adversaires encore plus coriaces !

Megadrive

ATP TOUR CHAMPIONSHIP TENNIS

éditeur	SEGA
genre	SIMU. SPORTIVE
joueur(s)	1 À 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	EXPONENTIELLE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

85

en résumé

L'idée d'une simu de tennis se déroulant sur plusieurs années et permettant à votre joueur de progresser est géniale. Un challenge à la hauteur des blasés des jeux faciles.

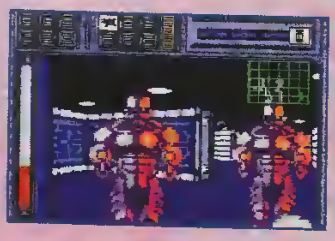
GRAPHISME 81%
Les sprites sont assez petits et manquent un peu de couleurs.

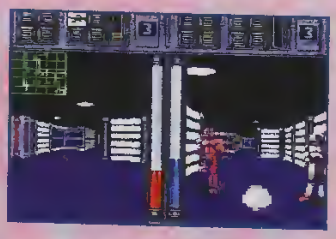
ANIMATION 93%
L'excellente animation compense à merveille les graphismes plutôt moyens.

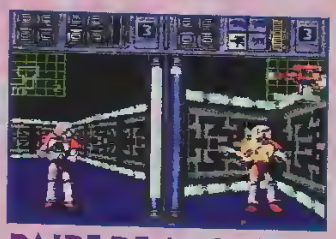
SON 85%
De nombreuses digits vocales de qualité moyenne viennent agrémenter les matchs.

JOUABILITÉ 95%
Tous les coups du tennis sont réalisables et ce très facilement.

BLOODSHOT BATTLE FRENZY



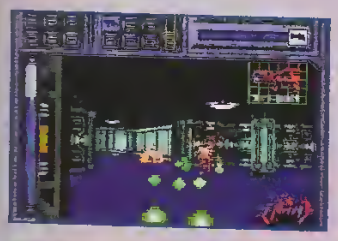


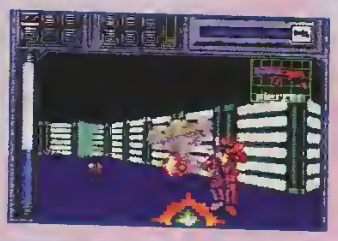


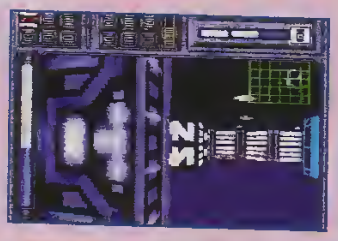
PAIRE DE C... OPAINS
Vous explorez les niveaux seul, ou en binôme (écran splitté). Un conflit avec votre pote ? Réglez-le dans le mode « duel ».

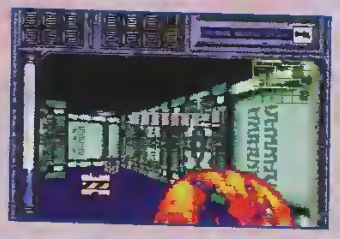
Vous n'avez pas les moyens de vous payer une 32X mais vous mourez d'envie de jouer à des softs en 3D « à la Doom » sur votre Megadrive ? Doomark a pensé à vous et en a réalisé un succédané sur 16 bits.

Alerte verte ! les joueurs 1 et 2 sont convoqués d'urgence dans le bureau du sergent-général-chef affecté à la surveillance de l'espace... spatial ! — Messieurs, assez joué, il est temps de passer à la réalité (virtuelle). Un vaisseau martien est en route pour envahir la terre. Nous avons décidé d'envoyer votre commando de marines l'intercepter. Votre mission consiste à le faire sauter. Simple non ? Bon... j'explique. Ce labyrinthe est composé de douze étages maintenus chacun en activité par un générateur. Vous devrez trouver et détruire tous les générateurs (attention, ils sont munis d'un système d'autodéfense), ce qui provoquera l'anéantissement du niveau. Vous disposerez pour cela d'un auto-planner et vous pourrez même vous repérer en fonction des cadavres ennemis gisant au sol. Car vous aurez droit à pas mal d'échauffourées vu le nombre d'extra-terrestres au mètre carré. Attention, ils n'hésiteront pas à vous courser. Mais comme ces lézards, gardez votre sang-froid ! Appliquez les méthodes d'avancée en "tiroir" ou en "perroquet", protégez-vous









Certains aliens se protègent derrière un bouclier vert transparent et changent. CKS, SS (sales saturniens) !

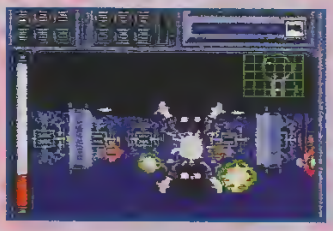
BLOODSHOT
BATTLE FRENZY

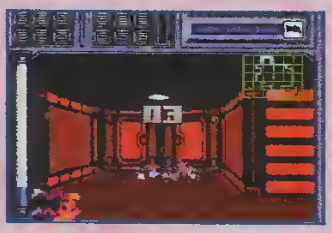
éditeur DOMARK
genre TIR
joueur(s) 1 OU 2
sauvegarde OUBLIÉE !
continue QUE DALLE !
difficulté JOUEZ EN ÉQUIPE
durée de vie BONNE (EN DUEL)
prix A B C D E F

PLAYER FUN 75%

ÇA VA PÉTER !

Une fois les générateurs détruits, un compte à rebours s'enclenche. Quittez les lieux avant que tout n'explose ! Dans la panique, ne piétinez pas les mines..

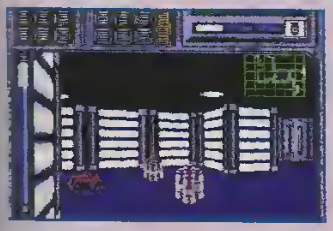


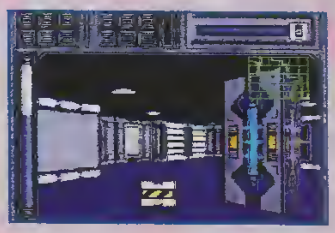


Mais regardez-moi la tronche de ces aliens ! Vous ne voulez quand même pas être dirigé par des têtes de nœud ?

mutuellement quoi ! N'oubliez pas aussi la devise "un humanoïde égale une balle", alors économisez vos munitions et utilisez l'arme appropriée à chaque situation. En tâtant les murs, vous dénicherez des passages secrets recélant des armes. Pensez aussi à retourner les dispositifs de l'ennemi contre lui, en l'amenant sur ses propres mines et en tirant sur les containers explosifs à proximité. Voilà, vous êtes "briefés", Messieurs, amusez-vous bien. »

Général Bubu,
bleu marine.





PRÉCISIONS DU GÉGÈNE

Prenez les armes puissantes placées dans des caches, évitez les mines, soignez-vous, ouvrez les portes avec des clés et... euh, rompez !

En résumé

Bien sûr, on est plus proche de Wolfenstein 3D sur SNES que de Doom sur 32X, mais cette cartouche vaut le coup pour qui veut tâter de ce genre sur 16 bits.

80%

L'avis de Wolfen et Didou

WOLFEN, doomophobe convaincu : « Après les consoles high tech, c'est au tour de la 16 bits de Sega de proposer un clône de Doom. On s'en doutait, maintenant on en est sûr, la Megadrive est capable de gérer la 3D mappée. Mais pourquoi reprendre le thème de Doom alors que ce filon a été plus que surexploité? Il y a des dizaines de partis pris possibles pour ce style de 3D mais apparemment les éditeurs préfèrent privilégier l'esprit gros bœuf. Bubu, tu es prié de ne plus m'adresser la parole. »
DIDOU : « Que notre ami Wolfen ne soit pas emballé par ce genre de jeu je le comprends aisément (quoique...), mais Bubu, là c'est étrange. Le serial bourrin ne paraît pas séduit par ce soft qui malgré quelques petits ratés est très fun (en mode duel) à jouer. Pour une fois que l'on nous offre la possibilité de s'éclater à deux, en même temps sur la même bécane, on ne va pas se plaindre outre mesure ! »

GRAPHISME 73%
Beurk, ces aliens ont mauvais goût ! Dommage, les textures sont plutôt détaillées.

ANIMATION 80%
Pour de la 3D, la MD s'en tire pas mal : c'est assez fluide et rapide.

SON 75%
Les bruitages stridents couvrent le ronron angoissant d'alternateurs électriques.

JOUABILITÉ 75%
Les échanges de tirs nourris rendent parfois l'action un peu confuse.

WARIO BLAST

Avec Wario Blast, deux titans de l'univers Nintendo se rencontrent pour un match sanglant et captivant sur Game Boy. Faites votre choix et larguez vos bombes, c'est parti !

Wario, le célèbre ennemi de Mario, et toute la clique des super Bombermen comptent un nombre incalculable de fans parmi les amateurs de consoles. Cette notoriété absolue se devait d'être mise à contribution dans un jeu ! Nintendo a donc eu la bonne idée d'intégrer Wario dans l'univers de Bomberman. Le résultat apparaît comme étant une excellente copie de Super Bomberman avec en guest star sir Wario himself !

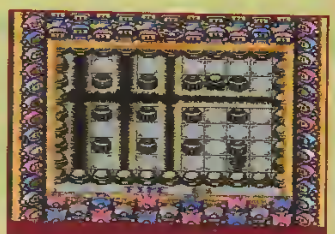
ABRUTI... BOUM !

Afin d'apprécier pleinement Wario Blast, deux options s'offrent à vous : soit vous y jouez par l'intermédiaire d'un Super Game Boy, auquel cas vous pouvez participer à des battles à quatre (merci le Multitap !), soit vous la tentez solitaire afin de découvrir le mode « story ». Vous incarnez alors Wario ou un Bomberman, et votre ennemi est très logiquement le perso que vous n'avez pas pris ! Chaque niveau est découpé en rounds, dans lesquels vous devrez exploser un certain nombre d'opposants. Bien entendu, des bombes ainsi que des options vous permettent de mener à bien vos mission, à la difficulté croissante. Ce mode bien qu'intéressant n'offre qu'un plaisir limité. Par contre le jeu à quatre, quand à lui, revêt un tout autre

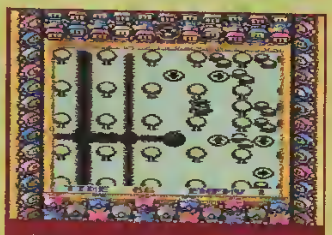
Pour les ignares...

... Rappelons brièvement le principe de Wario Blast. Chaque combattant a la possibilité de poser des bombes sur le sol et de les faire exploser dans quatre directions. Les matchs se déroulent dans des arènes fermées. Pour gagner, il faut exploser tous les concurrents en lice. En théorie, ça semble aisé, mais dans la pratique, c'est moins évident. Se cantonner à larguer un maximum de charges n'importe où ne mène à rien ! Par contre, avec de l'expérience, vous découvrirez des tactiques imparables visant à ne laisser aucune chance aux autres joueurs. En plus, les sempiternelles options cachées sous les éléments du décor permettent d'augmenter votre puissance de feu. Flamme plus longue, réserve de bombes augmentée, têtes de mort... autant de précieux alliés pour vaincre ! Si vous connaissez déjà Super Bomberman, ne cherchez pas midi à quatorze heures : Wario Blast en reprend toutes les ficelles et la transition entre les deux n'est pas difficile à assurer !

En mode « story », lorsque vous tuez un boss, un pouvoir spécial vous est offert. Ici c'est le coup de pied.



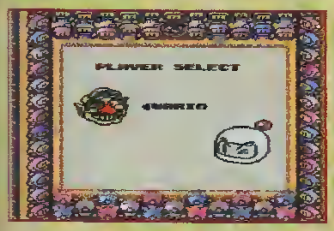
Les explosions ne manquent pas de mordant. Il est toujours aussi difficile de passer au travers !

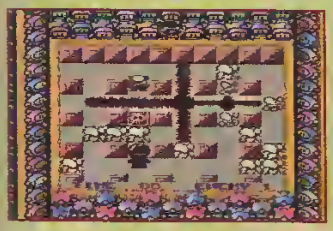


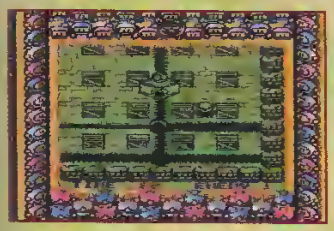
Dans ce niveau, les flèches marquées au sol font bouger les bombes Un véritable casse-tête !

Chaque lettre en haut du tableau correspond aux coups spéciaux que vous possédez en mode « story ».

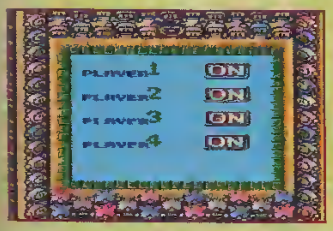
WARIO BLAST

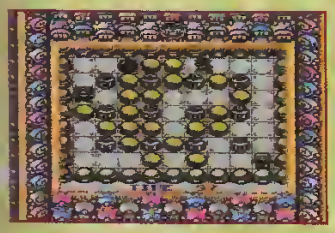


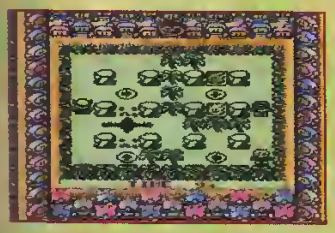




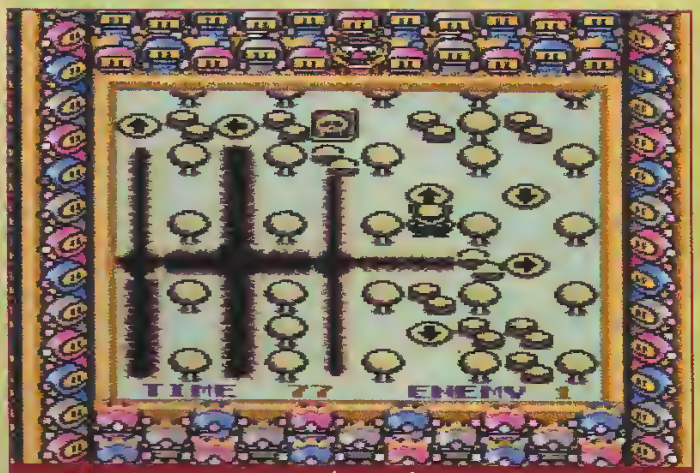
STORY !
Choisissez votre perso et partez en croisade contre vos ennemis. Ici, les Bombermen !







BATTLE !
Jouez à quatre à la fois et choisissez un des huits levels. Puis que le meilleur gagne !



Le largage de bombes à la chaîne demeure l'arme imparable pour ratisser large !

Les options sont les mêmes que dans Super Bomberman en moins nombreuses.

intérêt ! Là on retrouve toute l'intensité et la hargne qui firent le succès de Super Bomberman, avec en plus la présence de l'inénarrable Wario !
Bref, Wario Blast, malgré son manque d'originalité flagrant, apparaît comme un bon produit dont la réalisation est soignée et le fun absolument énorme.

Cette méga-explosion annonce un Draw Game. Deux persos ennemis sont morts en même temps.

En revanche, si vous ne comptez jouer qu'à quatre, préférez-lui Super Bomberman, beaucoup plus beau.

Elwood,
Warioman bombermanesque !

éditeur	NINTENDO
genre	ACTION/RÉFLEXION
joueur(s)	1A4
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 87%

en résumé

Wario Blast est un digne clone de Bomberman qui exploite à fond les possibilités du Super Game Boy : Multitap et couleur.

GRAPHISME 80%
Un jeu à la Bomberman ne requiert pas des graphismes hyper fouillés.

ANIMATION 82%
Les mini scrollings ne sont pas très fluides, sans nuire à la clarté des combats.

SON 84%
Une bonne petite musique bien entraînante et des bruitages sympa égayent l'action.

JOUABILITE 89%
Rien à signaler, votre perso répond très correctement aux manipulations.

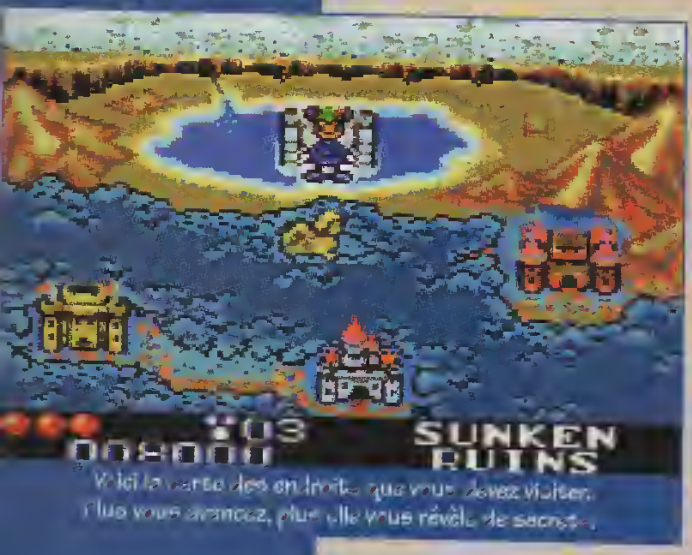
MICKEY-LEGEND OF ILLUSION

Mickey, avec son éternel air candide et sa frimousse irrésistible est l'archétype du héros parfait et mignon tout plein. Cette sacrée souris aura bercé bien des générations de gamins.

Mickey-Legend of Illusion est le troisième jeu de plate-forme sur Game Gear ayant pour héros la célébrissime souris. Fruit de l'association Disney-Sega, il bénéficie d'une réalisation simple mais soignée et ne saurait recevoir de critiques qu'à cause de son trop grand classicisme. Mais voyons tout cela de plus près.

« YOU KNOW WHAT ? I'M MICKEY... »

Passé la présentation, qui vous montre de quelle façon Mickey devient roi par intérim et vers quels dangers le mènent ses pas, on se retrouve plongé dans l'aventure, le nez collé à sa Game Gear. Les actions que notre héros peut effectuer se révèlent assez nombreuses : il saute, court, grimpe, balance des projectiles, nage, tombe, meurt... Le genre de trucs qu'un sprite moyen a la possibilité d'effectuer, quoi. Comme de bien entendu, les endroits que Mickey doit visiter sont tous très différents et les ennemis — assez peu nombreux — changent selon les stages. Le dépaysement évite l'ennui, vous allez être servi. Bref, les bonnes grosses bases du jeu de plate-forme lambda sont ici réunies. Seulement voilà, il y a du Disney en dessous et avoir Mickey pour héros, ça compte. Côté réalisation, c'est plutôt réussi. Pas de mauvaises surprises de ce côté.



Voici la carte des endroits que vous devez visiter. Plus vous avancez, plus elle vous révèle de secrets...

Irréductibles 8 bits

Face à l'arrivée en fanfare des nouvelles consoles 32 bits, on est en droit de se demander quel avenir attend les 8 bits.
Si je me pose la question, c'est parce que je suis passé de Toh Shin Den à Legend of Illusion sans transition et que ça m'a fait tout drôle (limite traumatisé, le gars). Pour les consoles de salon (Master System, NES) la question est réglée : rest in peace. Pour les portables, paradoxalement, ce n'est pas tout à fait vrai.
D'abord, la technologie a beau évoluer à grands pas, les éditeurs ont encore du mal à vraiment réduire les dimensions d'une 16 bits. Et c'est la raison pour laquelle Game Gear ou Game Boy se portent encore plutôt bien.
Et puis jouer sur portable n'apporte pas tout à fait le même plaisir que jouer sur console lorsqu'on est chez soi : se taper une petite partie de PC Kid ou de Splatter House (oui, j'ai une GT) au fond de la classe procure pas mal d'excitation. Il faut juste éviter de se faire attraper, évidemment.

Hop ! Mickey est aidé par des petits écureuils, ou alors des rats je ne vois pas bien. Mais des rats dans les arbres...

Les excursions sous-marines doivent être de courte durée. Mickey ne peut pas retenir son souffle indéfiniment.

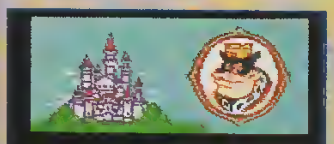
En posant le cristal au bon endroit, vous faites dévier le rai de lumière. Pas très difficile à deviner, mais bon...

MICKEY-LEGEND OF ILLUSION

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	INFINI
difficulté	FACILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

85%



SYMPA LES TRANSITIONS

En plus d'une présentation agréable avec images fixes sous-titrées, Mickey 3 bénéficie de transitions du même genre, entre les stages, qui vous permettent de souffler et de comprendre le scénario du jeu, pour une fois assez fouillé.

Ce gros monstre noir est invulnérable à vos tirs. Vous devez lui envoyez le bloc de pierre pour le toucher.

Roar ! La bête rugit et les lettres de son grognement fondent sur vous. Faites attention aux apparitions aléatoires du tête.

côté-là. Alors voilà, on peut penser ce que l'on veut de Legend of Illusion — que le jeu est un peu facile par exemple, ou encore que Mickey, ras-le-bol — mais même si ses concepteurs n'ont pas pris trop de risques, on est obligé de reconnaître que la qualité est au rendez-vous. La magie n'opère plus autant qu'avec un Castle of Illusion, c'est certain, mais bon, on sait au moins à quoi s'attendre.

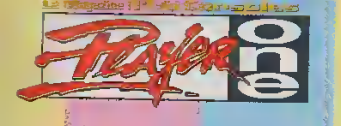
Chris,
« quelqu'un peut m'inviter aux sports d'hiver, SVP ? »

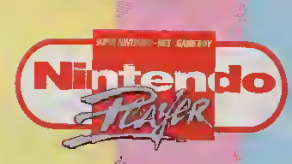
Cette chenille géante possède d'étranges pouvoirs. Touchez-la juste au moment où elle vous envoie quelque chose.

En résumé

Un jeu de plate-forme classique, sans surprise, qui réunit les qualités auxquelles on pouvait s'attendre. Mickey reste décidément une valeur sûre.

GRAPHISME C'est simple, clair, net... idéal pour de la Game gear, quoi.	85%
ANIMATION Les quelques sprites affichés à l'écran bougent correctement. Encore heureux !	88%
SON La Game Gear n'est pas réputée pour son exceptionnel rendu sonore. Mais bon...	70%
JOUABILITE Commandes simples, temps de réponse immédiat. Rien à redire.	90%





Cumulez vos Crédits... vous aurez des Bonus !

LES BONUS PLAYER	COMMENT LES OBTENIR ?	CRÉDITS
Gagnez une heure en 3614 (0,36 F au lieu de 1,27 F/min)	Créez votre BAL sur le 3615 PLAYER ONE et communiquez-nous vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.	560
Recevez un magazine gratuit	Commandez le numéro paru de Player One, Nintendo Player ou le hors série de votre choix.	675
Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré		680
Economisez 20 % sur le prix de l'abonnement	Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales. 6 numéros = 144 F + 770 Crédits Player au lieu de 180 F. 11 numéros = 239 F + 770 Crédits Player au lieu de 299 F.	770
Recevez un Player One Pocket	Complétez le bon de commande situé dans la page Player One Pocket du magazine	800
Participez à l'émission Player One sur MCM		1280
Venez affronter un testeur de la rédaction		1600

Les Bonus prendront effet un mois après réception de votre lettre.

REGLEMENT

Article 1
Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans les magazines Player One, Nintendo Player et les hors-séries sous la souveraineté absolue du Crédit Boss.

Article 2
Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player et donnent droit à des Bonus Player.

Article 3
Seules les demandes complètes seront prises en considération, avec vos nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, le Bonus de votre choix et le nombre de Crédits Player exact.

Article 4
Les Crédits Player donnent droit à des Bonus, valables pour Player One, Nintendo Player et les hors-séries.

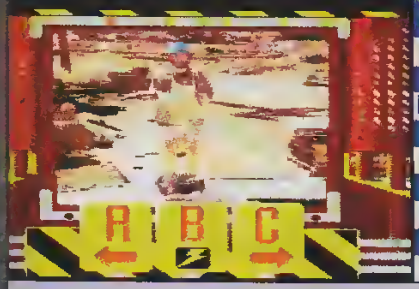
Article 5
L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés du Bonus de votre choix et de vos coordonnées sur papier libre à :

Crédits Player 19, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne Cedex

LE ZOOM DE VITE VU

MEGA CD
Kids on Site

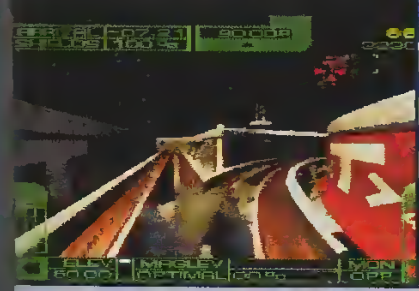


prix F E D C B A — 78%

éditeur: DIGITAL PICTURES
genre: BONNE QUESTION !
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: INFINI

Kids on Site vous propose de conduire différents engins de chantier dans des films (pseudo) interactifs. À chaque machine est affectée une mission. Libre à vous de la remplir. À moins que vous ne préfériez détruire les toilettes pour voir un ouvrier en caleçon ou encore fabriquant du jus de raisin avec un rouleau compresseur (très drôle !). Les commandes sont ultra simples, même des enfants pourraient y jouer... cela tombe bien car ce sont eux qui sont visés. Ce chantier clownesque s'adresse à votre petit frère qui saura à coup sûr, apprécier la lourdeur des gags. **El Didou**

MEGA CD
Loadstar

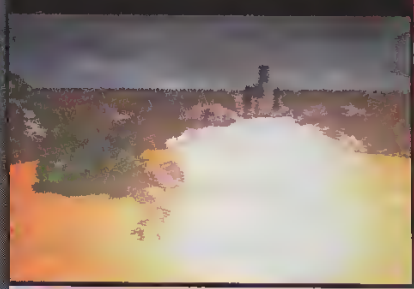


prix F E D C B A — 40%

éditeur: ROCKET SCIENCE
genre: MAUVAIS
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Décidément, ça n'arrive qu'à moi ce genre de jeu ! Je vous passe le scénario délirant pour vous situer rapidos l'ampleur du désastre. Ici, on est sensé piloter une espèce de véhicule à propulsion électromagnétique sur un rail en béton. L'action est trépidante : il faut bifurquer à gauche ou à droite et essayer de tirer sur des vaisseaux volants en dirigeant un curseur sur l'écran. Bref, c'est entièrement réalisé en images de synthèse précalculées, pas très interactif et c'est tout à fait le genre de « film/jeu » foireux que les Américains adorent faire sur Mega CD. **Robby**

3DO
VR Stalker



prix F E D C B A — 78%

éditeur: A.L.G.
genre: SIMU. DE VOL
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: NON

La 3DO se met à l'heure des simulations de vol au sens strict du terme. VR Stalker vous propose cinquante missions qui se déroulent aux États-Unis, occupés par un ennemi indéterminé. Pour les premières missions, vous disposez d'une aviation réduite à quelques chasseurs F14, F16 ou de bombardiers A10, et l'opposition ennemie est relativement faible. Elle se limite à quelques chasseurs pilotés par des militaires tout juste sortis de l'école et à de rares batteries anti-aériennes. Après plusieurs missions assez faciles, les choses se compliquent singulièrement. En effet, vous constaterez à vos dépens que les pilotes ennemis s'aguerrissent et que vos objetifs seront défendus par une DCA très hargneuse. En contrepartie, votre aviation sera alors renforcée de chasseurs furtifs F117 puis de F119 et encore plus tard d'un avion expérimental (le X2). Voilà pour le contenu. Visuellement, le bilan est mitigé. Les décors au sol sont assez pauvres de telle sorte que le pilotage instinctif s'avère impossible puisque vous devez garder en permanence un œil sur l'altimètre. En revanche, le relief (recalculé en permanence en fonction de votre position) est très impressionnant. Ajoutons à l'actif de ce jeu la présence de superbes séquences en images de synthèse. Conclusion, si l'on pèse le pour et le contre, il faut se rendre à l'évidence : VR Stalker n'est pas une entière réussite, mais en attendant mieux, ce soft devrait faire patienter les passionnés. **Wolfen**

ViteVu

MEGA CD

Corpse Killer

prix 70%

éditeur
DIGITAL PICTURES
genre
TIR
nombre de joueurs
1
sauvegarde
OUI
continue
NON

Corpse Killer vous propose un agréable voyage dans les Caraïbes... Bon d'accord, vous ne serez pas accueilli par de charmantes donzelles en pagne fleuri mais plutôt par une flopée de zombies, aigris de vous voir en si bonne forme. « Mais quoi moi devoir faire ici ? » Votre but est d'appréhender un docteur fou et d'anéantir son armée de zombies (pour l'originalité, on repassera). Pour ce faire, vous serez aidé par Winston un rasta hyper cool ne jurant que par des « Jah, Yes Man » ou des « It's radical man » ! Mais aussi et surtout (gniark gniark !) par une charmante journaliste (Julie) interprétée par Brigett Butler. Un joli petit lot. Comme dirait Van Damme : « Purée de frites, elle est bien bonne, une fois ! » Fidèle à son habitude, Digital Pictures a réalisé un véritable film qui sert de support à son jeu. Bon, OK les couleurs ne sont pas terribles mais c'est bien filmé, bien joué et cela se regarde. Vous suivez l'histoire passivement... et, de temps à autres, vous devenez actif dans des phases de tir genre Operation Wolf ou Lethal Enforcers. Là, l'action se résume à tirer partout et n'importe comment. Soyons franc : ces séquences sont loin d'être passionnantes car beaucoup trop répétitives, et surtout abominablement laides (les sprites ennemis sont atroces voire même grotesques). Alors même si le film intermédiaire est sympa et les persos attachants, Corpse Killer reste tout de même trop plat pour intéresser les véritables fondus de jeux vidéo.

El Didou

MEGA CD

Les Schtroumpfs

prix 90%

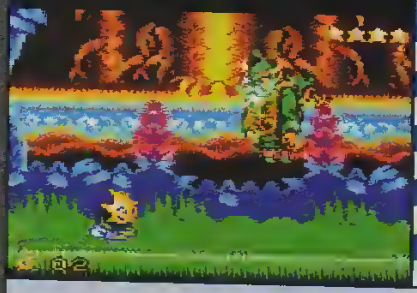
éditeur
INFOGRAMES
genre
PLATE-FORME
nombre de joueurs
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
3

Ils sont bleus avec un bonnet blanc, et cela fait plusieurs mois qu'ils squattent nos consoles. Qui ? Les abominables Schtroumpfs ! Car c'est au tour du MCD d'accueillir ce plate-forme. L'histoire reste identique, les graphismes sont toujours aussi beaux et comme dans la version MD le soft est moins difficile. Le support CD n'apporte pas grand-chose si ce n'est des musiques (très) légèrement améliorées et une charmante petite intro animée qui manque hélas de dialogues. C'est toujours un jeu riche et long qui satisfera les goulus de plate-forme et de Pitufos.

Milouse

GAME GEAR

Ristar



prix 90%

éditeur
SEGA
genre
PLATE-FORME
nombre de joueurs
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
OUI

Ristar, sur Game Gear, c'est un délire coloré qui part dans tous les sens. La prise en main du jeu n'a rien de facile. Évidemment, on n'a pas vraiment l'habitude de diriger un personnage qui attrape ses adversaires à bras-le-corps et leur donne un coup de tête pour s'en débarrasser, mais bon, on s'y fait. Ce jeu de plate-forme n'est pas sans rappeler Dynamite Headdy (jouabilité et ambiance similaires). Ristar, sur Game Gear, se révèle étonnamment bien réalisé et n'a pas à rougir face à la version Megadrive, dont il reprend les principaux éléments.

Chris

STOCK GAMES BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 - BOULOGNE
Métro Marcel Sembat
(1) 46 21 19 92

Livraison Colissimo en 24h ou 48h

NOUVEAU MAGASIN
STOCK GAMES ST QUENTIN
79, rue Raspail
02100 ST - QUENTIN
TEL : 23 67 11 12

LA 1ère CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !!!

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras - 75005 - PARIS
Métro Cardinal Lemoine
(1) 44 07 04 61

STOCK GAMES GARE DE L'EST
23, rue d'Abbeville - 75009 PARIS
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est
(1) 44 63 02 49

STOCK GAMES REPUBLIQUE
44, rue de Malte - 75011 PARIS
Métro République
(1) 48 05 48 23

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première - 75014 PARIS
Métro Raspail ou Vavin
(1) 43 35 32 10

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

SATURN

SATURN + V FIGHTER	4790 F
GALE RACER	449 F
CLOCKWORK KNIGHT	499 F
PANZER DRAGON	TEL
DAYTONA USA	TEL

PLAYSTATION

PLAYSTATION PSX	4490 F
RIDGE RACER	599 F
ULTIME PARODIUS	599 F
TOHSHINDEN	599 F
PHILOSOMA	TEL

3 D O

3DO PAL + 1 JEUX	2990 F
3DO PAL 60HZ +3CDS	3790 F
JOYPAD 3DO	349 F
FIFA SOCCER	369 F
SUPER STREET X	399 F
SAMURAI SHODOWN	399 F
REBEL ASSAULT	399 F
MEGARACE	399 F

JAGUAR + 2 JEUX	2090 F
KASUMI NINJA	499 F
IRON SOLDIER	499 F
THEME PARK	499 F

MEGADRIVE

MD + ROI LION	895 F
SPARKSTER	379 F
NBA LIVE 35	399 F
RED ZONE	429 F
PITFALL	429 F
STARGATE	429 F
LES SCHTROUMPFS	429 F

SUPER NINTENDO

POWER DRIVE	399 F
INDIANA JONES	429 F
DONKEY KONG	449 F
GENERATION LOST	449 F
SUPERMAN	449 F
X MEN 2	499 F
ART OF FIGHTING 2	499 F

NEO GEO CD

NEO GEO CD SEULE	3390 F
JOYSTICK NEO CD	499 F
TOP HUNTER	429 F
LAST RESORT	429 F
SUPER SIDEKICKS 2	449 F
ART OF FIGHTING 2	449 F
KING OF FIGHTER 94	499 F
SAMURAI SPIRIT 2	499 F

SERVICE APRES VENTE
REPARATION - MODIFICATION DE VOS CONSOLES
TEL : 48 05 48 23

MEGADRIVE OCCASIONS

MEGADRIVE SEULE	399 F
SONIC	59 F
BATMAN	79 F
STRIDER	79 F
SPLATTER HOUSE 2	99 F
FATAL LABYRINTHE	99 F
DAVIS CUP	149 F
ULTIMATE SOCCER	149 F
JURASSIC PARK	149 F
EUROPEAN SOCCER	149 F
STREET OF RAGE 2	199 F
MORTAL KOMBAT	199 F
FIFA SOCCER	199 F
ROCKET KNIGHT	249 F
ETERNAL CHAMPIONS	249 F
BUBSY 2	299 F
DINO DINI SOCCER	299 F
JUNGLE BOOK	349 F
ACME ALL STARS	349 F

SUPER NINTENDO OCCASIONS

SUPER NINTENDO	499 F
SUPER R-TYPE	99 F
KRESTY FUN HOUSE	99 F
PILOTWINGS	99 F
STARWING	99 F
T2 ARCADE GAMES	149 F
JAMES POND	149 F
CLIFFHANGER	149 F
ACTRAISER	199 F
ZELDA US	199 F
CASTLEVANIA 4	199 F
MARIO ALL STAR	249 F
MYSTIC QUEST	249 F
MAGIC BOY	299 F
VAL D'ISERE	299 F
SKYBLAZER	299 F
JUNGLE BOOK	349 F
PITFALL	349 F
R TYPE 3	349 F

NOMBREUX JEUX NEUFS ET OCCASIONS SUR GAME BOY, GAME GEAR, LYNX

NOUVEAU
VENTE EN GROS SUR LES JEUX D'OCCASION ET NEUFS
FRANCHISE
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44 07 04 61
FAX : (1) 43 29 42 15

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK GAMES
3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Tél : (1) 44 07 04 61

REGLEMENT
- Carte bleue ❑
N° carte bleue
date d'expiration
- Mandat lettre ❑
- Contre remboursement ❑
- Chèque ❑
Signature

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal ..... Tél : .....

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre-remboursement

RC PARIS B 393 849 268

PLAYER ONE 02/95

ViteVu

SUPER NINTENDO

Rise of the Robots

prix F E D C B A — 40%

éditeur: ACCLAIM
genre: BASTON
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: OUI

Acclaim a tenté de sortir un jeu de baston original. Pari difficile et résultat mitigé ! Rise of the Robots diffère des autres jeux de baston par plusieurs points. Les coups spéciaux ne sont pas hyper techniques, les personnages sont animés façon images de synthèse, le scénario est sympa... Par contre, le jeu à deux laisse à désirer. En effet, le joueur numéro 1 ne peut sélectionner qu'un seul perso ! En plus, la jouabilité est très moyenne, les attaques ridicules et les actions lentes et répétitives. Bref, on se lasse vite de ce jeu qui privilégie la forme par rapport au fond. **Elwood**

SUPER NINTENDO

Cannon Fodder

prix F E D C B A — 89%

éditeur: VIRGIN
genre: MILITAIRE
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: OUI

Ce Cannon Fodder SNES ressemble au pixel près au Cannon Fodder Megadrive testé le mois dernier. Le principe du jeu est simple : vous dirigez des petits bonshommes armés de mitraillettes, de grenades ou de roquettes, et votre but est de détruire les installations ennemies. Basique. Vous pourrez monter à bord de différents engins (pratique pour écraser vos adversaires), tirer sur des civils ou des animaux (sadique)... Bon, on est là pour faire mumuse. Attention toutefois, le jeu est loin d'être facile. Vous allez devoir vous accrocher si vous voulez en voir la fin. **Chris**

MEGA CD

Cadillacs and Dinosaurs

prix F E D C B A — 56%

éditeur: ROCKET SCIENCE
genre: FILM INTERACTIF
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Ce « film interactif » de Rocket Science Games (voir Loadstar) reste dans la lignée de trop de jeux américains développés sur Mega CD. Ici le jeu propose une balade en Cadillac dans une jungle préhistorique. Le but : tourner à gauche ou à droite pour éviter les dinosaures surgissant devant vous et tirer sur les obstacles qui jonchent votre chemin en dirigeant un curseur sur l'écran. Génial. Si ça ne vous dit rien, lisez mon avis à propos de Loadstar. Quand on pense que c'est Steven de Sousa, le réalisateur de Street Fighter The Movie, qui a produit ça... **Robby**

JAGUAR

Bubsy

prix F E D C B A — 75%

éditeur: ATARI
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Vous devez tous connaître Bubsy le chat, qui a fait récemment la renommée de l'éditeur Accolade sur console. Eh bien, sachez que ce personnage débarque maintenant sur la Jaguar d'Atari. La conversion est bonne, les graphismes excellents et l'humour omniprésent. Une réserve quand même : comme dans le Bubsy original, la jouabilité n'est pas parfaite. On perd souvent le contrôle du perso et on finit très vite dans un ennemi. Un jeu de plate-forme sympa donc, mais qui comme trop de jeux Jaguar n'exploite pas les capacités de cette console. **Magic Sam**

REVENDEZ vos JEUX et CONSOLES d'occasion

30 à 70% moins cher que les jeux neufs.

ACHETEZ

3615 SCOREGAMES
Commandes, nouveautés ...

V.P.C.

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...
46, rue des Fosses St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles Face à la Fac de Jussieu)
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Metro Jussieu • RER Luxembourg/St Michel
• BUS 63 86 87 89 • Parking Maubert ou Parcmetre

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Metro Jussieu
• RER Luxembourg/St Michel
• BUS 63 86 87 89
• Parking Maubert ou Parcmetre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
☎ (1) 46 665 666 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
• RER Antony • BUS 197 297 395 APTR
• Face au Marche d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h
• 100 m de la gare de Compiegne
• Parking 700 places face au magasin
• BUS 3 / 4

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
☎ (1) 30 61 47 47 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER St Germain en Laye
• A 200 m du RER

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS

SCOREGAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

DISPONIBLES EN MAGASIN
(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME GEAR (avec Columns)	649 F	449 F

ADAPTATEUR JEUX MASTER	99 F	ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	ACTION REPLAY PRO	249 F
LOUPE GROSSISSANTE	59 F	BATTERIE PACK 6 HEURES	249 F	BATTERY PACK 2 Hres	149 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

COLUMNS	59 F	MICKEY MOUSE	99 F	MORTAL KOMBAT II	199 F
BATMAN RETURN	99 F	SONIC 2	139 F	NBA JAM	199 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

TERMINATOR II	169 F	ASTERIX 2	299 F	PETE SAMPRAS TENNIS	299 F
DESERT STRIKE	199 F	DRAGON	299 F	ROAD RASH II	299 F
DONALD DUCK II	199 F	ECCO 2	299 F	SHINING FORCE II	299 F
SONIC CHAOS	199 F	FIFA SOCCER	299 F	SONIC TRIPLE TROUBLE	299 F
ALADDIN	299 F	LE ROI LION	299 F	SUPER CAESAR PALACE	299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) : **Exemple de prix** (JEUX NEUFS :

CRASH DUMMIES	99 F	SONIC CHAOS	99 F	ALADDIN	299 F	SCHTROUMPFS	299 F
DESERT STRIKE	99 F	WIMBLEDON	99 F	LE ROI LION	299 F	MORTAL KOMBAT II	329 F

MEGADRIVE (+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

32X (neuve) 1290 F DOOM 399 F VIRTUA RACING DE LUXE 339 F
SATURN dispo TEL Jeux occasion STAR WARS ARCADE 339 F

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu + 1 manette	599 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu	399 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2	2990 F

MANETTE MEGADRIVE (neuve)	59 F	MANETTE 6 BOUTONS	99 F
2 MANETTES INFRA ROUGE	199 F	ADAPTATEUR SECTEUR	99 F
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	199 F	ACTION REPLAY PRO II	349 F
JOYSTICK 3 BOUTONS	49 F	RALLONGE MANETTE	39 F
ADAPTATEUR JEUX USA/JAP	99 F	PISTOLET JUSTIFIER	149 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SONIC	49 F	LHX ATTACK CHOPPER	139 F	FIFA SOCCER	199 F
STREET OF RAGE	59 F	MICKEY & DONALD	139 F	ALADDIN	249 F
EUROPLAN CLUB SOCCER	99 F	MORTAL KOMBAT	139 F	FLASHBACK	249 F
ETERNAL CHAMPION	139 F	POWERMONGER	139 F	LANDSTALKER	275 F
FATAL FURY	139 F	TEAM USA BASKET	139 F	MORTAL KOMBAT II	299 F
INTERNATIONAL RUGBY	139 F	SONIC 2	139 F	NBA JAM	299 F
LOTUS TURBO CHALLENGE	139 F	STREET FIGHTER 2'	139 F	SONIC 3	349 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

TRUE LIE	TEL	ECCO 2	399 F	NBA JAM LIVE 95	449 F
COSMIC SPACE HEAD	99 F	EARTHWORM JIM	399 F	RELAYER	449 F
FANTASTIC DIZZY	99 F	FIFA 2	399 F	RISTAR	449 F
MARCO'S MAGIC FOOT	149 F	LE ROI LION	399 F	RISE OF THE ROBOT	449 F
FLINK	199 F	MEGA BOMBERMAN	399 F	SOLEIL	449 F
GAUNTLET 4	199 F	MICROMACHINE II	399 F	SONIC & KNUCKLES	449 F
ULTIMATE SOCCER	199 F	SHAQ FU	399 F	SCHTROUMPFS	469 F
MICKEYMANIA	299 F	SHINING FORCE II	399 F	BLOOD SHOT	479 F
POWER DRIVE	349 F	BOOGERMAN	449 F	NBA JAM TOURNAMENT	479 F
DRAGON	369 F	CANNON FODDER	449 F	SUPER STREET FIGHTER II	499 F

MEGA-CD (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

MEGA CD 2 Français (occasion) **990 F** MEGA CD 2 français neuf + 1 jeu **1590 F**

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ROAD AVENGER	49 F	FINAL FIGHT	169 F	THUNDERHAWK	169 F
BATMAN RETURN	169 F	PRINCE OF PERSIA	169 F	NHL HOCKEY 94	199 F
ECCO THE DOLPHIN	169 F	SONIC CD	169 F	SYLPHEED	199 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DUNGEON MASTER II	TEL	GROUND ZERO TEXAS	299 F	FORMULA 1	449 F
HEIMDALL	TEL	ANOTHER WORLD	349 F	JURASSIC PARK	449 F
FLINK	149 F	LETHAL ENFORCER 2	349 F	REBEL ASSAULT	449 F
MICKEYMANIA	149 F	BLOOD SHOT	399 F	RISE OF THE ROBOT	449 F
TERMINATOR	269 F	MORTAL KOMBAT	399 F	TOMCAT ALLEY	449 F
FIFA SOCCER	299 F	NBA JAM	399 F	NIGHT TRAP (VF)	499 F

SONY PLAYSTATION

DISPO TEL

NEO-GEO

+ DE 300 JEUX DISPONIBLES LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

CONSOLE* NEO GEO (+ 1 JEU)	1290 F	CONSOLE CD ROM NEO GEO	3490 F
Memory Card*	159 F	MANETTE	499 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

FATAL FURY	249 F	FATAL FURY 2	349 F	WORLD HEROES 2	399 F
WORLD HEROES	299 F	SUPER SIDEKICK	399 F	SAMOURAI SHODOWN	699 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS CD) :

NAM 75	399 F	ART OF FIGHTING 2	429 F	SAMOURAI SHODOWN II	449 F
ALPHA FIGHTER	429 F	FATAL FURY SPECIAL	429 F	TOP HUNTER	449 F
ART OF FIGHTING	429 F	KING OF FIGHTER II	429 F	SUPER SIDEKICK 2	449 F

CDI PHILIPS

Un choix de +100 titres neufs & occasions

Lecteur CDI 210 + dictionnaire Hachette **3490 F** Manette supplémentaire 289 F
Lecteur CDI 450 + 1 manette **2490 F** Carte Full Motion video 1990 F

Exemple de prix (CD NEUFS) FILMS :

APOCALYPSE NOW (3CD)	189 F	COFFRET JOHNNY HALLYDAY	349 F	RAIN MAN	189 F
BONS BAISERS DE RUSSIE	189 F	FLIC BEVERLY HILLS 2	169 F	UN TICKET POUR 2	189 F

Exemple de prix (CD OCCASIONS) DIVERS :

BATTLESHIP	139 F	ASTERIX	239 F	POWER HITTER	239 F
PINBALL	139 F	DRAGON'S LAIR	239 F	ZELDA	239 F
DINO'S QUEST	169 F	JOY OF SEX	239 F	7TH GUEST	239 F
SCOTLAND YARD	169 F	HOTEL MARIO	239 F	KETHER	279 F
ANGE ET DEMON	209 F	INTERNATIONAL TENNIS OPEN	239 F	INCA	279 F
OTHELLO	209 F	LITIL DIVIL	239 F	DICTIONNAIRE HACHETTE	680 F

3 DO

+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS CONSOLE 3 DO (Disponible) TEL

Exemple de prix occasion :

JOHN MADDEN	199 F	TWISTED	199 F	NIGHT TRAP	279 F

AMIGA CD 32

+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

JAGUAR

1990 F **CONSOLE JAGUAR + 1 JEU**

MANETTE SUPPLEMENTAIRE 249 F LECTEUR CD ROM TEL

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

BRUTAL SPORTS	249 F	DINO DUDES	249 F	TEMPEST 2000	249 F
CRESCENT GALAXY	249 F	RAIDEN	249 F	WOLFENSTEIN 3D	249 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

CLUB DRIVE	449 F	THEME PARK	449 F	DOOM	499 F
DOUBLE DRAGON V	449 F	VAL D'ISERE SKIING	449 F	IRON SOLDIER	499 F
DRAGON	449 F	ALIENS VS PREDATOR	499 F	KASUMI NINJA	499 F
SYNDICATE	449 F	CHECKERED FLAG 2	499 F	RISE OF THE ROBOT	499 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F

SUPER GAME BOY	399 F	LOUPE ECLAIRANTE	59 F	PACK BATTERIE (12H)	99 F
ACTION REPLAY PRO	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	ADAPT. ALLUME CIGARE	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TETRIS	49 F	SUPER MARIO LAND 2	159 F	SUPER MARIO LAND 3	175 F
SUPER MARIO LAND I	139 F	MORTAL KOMBAT	175 F	ZELDA	175 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

TRUE LIE	TEL	LE ROI LION	249 F	WARIO BLAST	249 F
COOL SPOT	149 F	POWER RANGERS	249 F	DESERT STRIKE	269 F
MORTAL KOMBAT II	199 F	SAMOURAI SHODOWN	249 F	JUNGLE STRIKE	269 F
NBA JAM	199 F	SCHTROUMPFS	249 F	MICROMACHINE	269 F
ALADDIN	249 F	SUPER MARIO LAND 3	249 F	MR NUTZ	269 F
DONKEY KONG	249 F	TETRIS II	249 F	STARGATE	269 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F	TINY TOON WACKY	249 F	FIFA	279 F

NES (+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 2 MANETTES **249 F** MANETTE **49 F**

SUPER PROMO JEUX US : 1 JEU NES (US) DE NOTRE CHOIX A 39 F

DUCK TALES **49 F**
SUPER MARIO 3 **49 F** ADAPTATEUR GAME KEY (pour jeux US) **99 F** 2 JEUX DE NOTRE CHOIX POUR 69 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DR MARIO	149 F	ASTERIX	199 F	LE ROI LION	249 F
GARGOYLES QUEST II	149 F	ALADDIN	249 F	RESCUE RANGERS II	299 F
MEGAMAN 2 ou 3 ou 4	149 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F	SCHTROUMPFS	299 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER NINTENDO (NEUVE) + MANETTE SUPER 4	599 F
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + MARIO 4 + SUPER 4	699 F
MANETTE SUPER NINTENDO DROITIER/GAUCHER	99 F

MANETTE 6 BOUTONS	59 F	RALLONGE MANETTE	39 F
Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz	99 F	2 MANETTES INFRA ROUGE	199 F
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	149 F	MANETTE ASCII PAD (6 boutons)	99 F
ACTION REPLAY PRO 2	349 F	JOYSTICK PROGRAMMABLE	249 F

SUPER PROMO MORTAL KOMBAT (neuf) 99 F
SUPER PROMO TINY TOON (neuf) 199 F
SUPER PROMO STARWING (neuf) 99 F
SUPER PROMO DRAGON BALL Z3 (neuf Jap) 299 F

(+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

STREET FIGHTER II	99 F	JURASSIC PARK	149 F	CANTONA FOOTBALL	269 F
CHUCK ROCK	139 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	149 F	SIM CITY	269 F
F ZERO	139 F	F1 POLE POSITION	199 F	SUPER MARIO KART	269 F
FLASHBACK	139 F	MARIO ALL STARS	199 F	ZELDA III	269 F
ROAD RUNNER	139 F	YOUNG MERLIN	199 F	DRAGON BALL Z	299 F
WORLD LEAGUE BASKET	139 F	ALADDIN	249 F	NBA JAM	299 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

SUPER MARIO 4	149 F	KICK OFF 3	399 F	SUPER METROID + livre	449 F
GOOF TROOP	199 F	MORTAL KOMBAT II	399 F	SUPER INDIANA JONES	449 F
SMASH TENNIS	199 F	STREET RACER	399 F	SUPER PUNCH OUT	449 F
SKY BLAZER	249 F	SHAQ FU	399 F	DONKEY KONG COUNTRY	469 F
PINBALL DREAMS	249 F	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	429 F	DRAGON BALL Z 3 (FR)	489 F
CHOPLIFTER 3	299 F	BIKER MICE	449 F	ACTRAISER 2	499 F
DRAGON BALL Z 3 (JAP)	299 F	DEMON CREST	449 F	FIFA SOCCER	499 F
MICKEYMANIA	299 F	EARTHWORM JIM	449 F	JORDAN ADVENTURE	499 F
PSG FOOTBALL	299 F	JUNGLE STRIKE	449 F	LE ROI LION	499 F
ROCK & ROLL RACING	299 F	MICROMACHINE	449 F	SUPER STREET FIGHTER II	499 F
TURTLE FIGHTERS	299 F	NBA 95	449 F	NBA JAM TOURNAMENT	549 F
TETRIS + DR MARIO	389 F	RETURN OF THE JEDY	449 F	RISE OF THE ROBOTS	549 F
DRAGON	399 F	SECRET OF MANA + guide	449 F	WWF RAW	549 F

☆ ☆ GAGNEZ DES CADEAUX ☆ ☆

par tranche de 100 F d'achat, vous obtenez 100 «Points SCORE»
Exemple (Achat d'un jeu valant 399F = 400 «Points SCORE»)

ACCUMULEZ VOS POINTS SCORE lors de vos achats par correspondance ou dans toutes les boutiques SCORE GAMES et GAGNEZ LES CADEAUX suivants :

600 POINTS SCORE	1 Cadeau Surprise	2000 »	1 Calculatrice
800 »	1 Porte monnaie multicolore	2200 »	1 Chronomètre
		2400 »	1 Pendulette
1000 »	1 Sacoche banane	2600 »	1 Baladeur K7
1200 »	1 Casquette	2800 »	1 Transistor FM
1400 »	1 Tee Shirt	3000 »	1 Appareil photo
1600 »	1 Montre sport	3200 »	1 Reveil radio
1800 »	1 Baladeur radio		

CHEZ SCORE GAMES, VOUS SEREZ TOUJOURS GAGNANTS

RAYON GOODIES

• Films K7 video DRAGON BALL Z, version original PAL volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE 149 F
• RAMICARD à partir de 2 F • PISTOLET LOCK ON 299 F
• HEROE COLLECTION (les 10 cartes) 25 F • Pin's DRAGON BALL Z 29 F
• TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z 99 F
(Cardass Cartes DBZ CD Audio, Posters Figurines Puzzles, Magnets, Album)

NOUS ACHETONS (Paiement immédiat ou bon d'achat) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER NINTENDO •NEO-GEO •3DO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et echange de vos jeux sur •NES •CD 32 •MASTER SYSTEM •NEC •LYNX (voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement realise au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO
(Adresser vos commandes exclusivement au 46 rue des Fosses St Bernard 75005 PARIS)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
TEL DOM : .... CODE CLIENT |_|_|_|_|_|_|

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 a 3 jeux 30 F)	CONSOLE 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration /
Signature

PLAYER 02/95

ViteVu

MEGA CD
Slam City

prix A B C D E F

50%

éditeur: DIGITAL PICTURES
genre: SIMU. DE BASKET
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: OUI
continue: NON

Fans de basket, vous rêviez d'un jeu de street-ball sur CD. Vous l'imaginiez original, captivant, avec de sublimes scènes vidéo, une action intense, variée et des hordes d'adversaires s'éclatant comme des oufs sur une bonne musique digne du laser... Ben va falloir attendre encore ! Même si vous êtes accro à Scottie Pippen (l'un de vos quatre adversaires), ne vous laissez pas abuser par ce soft à base de vidéo qui n'a rien pour plaire ! C'est frustrant de laideur et injouable. Dans le genre « simu sportive filmée », Prize Fighter tenait le choc. Pas Slam City.

El Didou

3DO
World Cup Golf

prix A B C D E F

45%

éditeur: US GOLD
genre: SIMU. DE GOLF
nombre de joueurs: 1 A 10
sauvegarde: OUI
continue: NON

La Coupe du monde de golf est l'occasion pour US Gold de commercialiser une simulation. Malheureusement, World Cup Golf est d'une ergonomie douteuse. Cette impression survient alors que l'on se débat avec les menus et elle se confirme sur le terrain. Certes les graphismes ne sont pas désagréables, encore que les dégradés de verts soient superficiels. Cela rend difficile, pour ne pas dire impossible, la visualisation du parcours d'un trou. Bref, pour être tout à fait honnête, cette simu qui se veut complète et sérieuse rebutera même les fans de ce sport.

Wolfen NRV

JAGUAR
Kasumi Ninja

prix A B C D E F

25%

éditeur: ATARI
genre: DEPLORABLE
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: INFINI

On m'avait pourtant prévenu : « Ouais, tu vas voir, Kasumi Ninja c'est une grosse dauble, et patati et patata... », et moi je restais stoïque, répondant « Ouais, ouais », et me disant que je jetterais un œil sur la chose plus tard, que ça ne devait pas être si terrible. Et puis l'horrible vérité m'est apparue : Kasumi Ninja est monstrueusement mauvais. Clone éhonté de Mortal Kombat (même palette de coups, mêmes giclées gore...), il se révèle peu jouable, assez laid malgré l'utilisation de digitalisations et, très franchement, sans aucun intérêt. Une ignominie.

Chris

SUPER NINTENDO
Syndicate

prix A B C D E F

67%

éditeur: ELECTRONIC ARTS
genre: STRATEGIE
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: NON

Nous vous avions présenté Syndicate sur Megadrive, le mois dernier. Cette fois-ci, nous avons eu entre les mains sa version Super Nintendo. Malheureusement, on ne peut pas dire qu'elle relève vraiment le niveau. Le jeu a beaucoup perdu en maniabilité par rapport à sa version micro : les graphismes sont peu réalistes, et les musiques quasi inexistantes. Il ne reste finalement à ce soft qu'un faible intérêt dû à la nouveauté de ce genre de jeu. Même si quelques passionnés y trouveront leur compte, il est difficile de conseiller ce jeu aux néophytes...

Totov

ULTIMA games

ULTIMA - REPUBLIQUE
5 BD Voltaire - 75011 PARIS
Tél : (1) 43 38 96 31
Fax : (1) 43 38 11 86
+ de 5000 jeux

ULTIMA - GOBELINS
57, av des Gobelins - 75013 PARIS
Tél : (1) 47 07 33 00
Métro Place d'Italie/Gobelins
+ de 5000 jeux

1ère chaîne de magasins de jeux neufs et occasions en France !!!

LES NOUVELLES CONSOLES A DES PRIX IMBATTABLES

- SATURN
- JAGUAR
- NEC FX
- PSX SONY
- 3 DO
- NEO CD

★ Tous les jeux sur ces consoles SONT DISPONIBLES

★ Pour tout ACHAT d'une console, ULTIMA s'engage à vous reprendre votre ancien matériel au MEILLEUR PRIX.

★ PAIEMENT : PAYEZ votre console en 4 FOIS*.

MEGADRIVE SUPER NINTENDO

Plusieurs milliers de JEUX, CONSOLES, ACCESSOIRES NEUFS ET OCCASIONS SONT SOLDES -10%, -20%, -30%, -40%, -50%, -60%, -70%, ...

NOUVEAUTES PRIX CHOCS

NOUS APPELER

NOUS ACHETONS COMPTANT

tous vos jeux et consoles au plus haut cours du marché

- PROMO
- OCCASIONS
- VPC (la moins chere de France)

VOS COMMANDES LIVREES SOUS 24H

TOUS NOS PRODUITS ET PROMOTIONS SONT DISPONIBLES EN PROVINCE

→ Aix en Provence 9, rue d'Italie - 13100	Tél : 42 27 59 45
→ Bastia 3, rue St François - 20200	Tél : 95 31 68 70
→ Blois 48, rue Beauvoir - 41000	Tél : 54 74 44 53
→ Bordeaux 203, rue Sainte Catherine - 33000	Tél : 56 92 85 11
→ Bourges 9, rue d'Auron - 18000	Tél : 48 24 46 72
→ Carcassonne 22, rue Aimée Ramond - 11000	Tél : 68 47 49 74
→ Castres 6, rue Henri IV - 81100	Tél : 63 59 28 03
→ Grenoble 4, rue des Bergers - 38000	Tél : 76 47 12 33
→ Juan Les Pins 14, avenue Maupassant - 06160	Tél : 93 61 10 21
→ Le Havre 95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600	Tél : 35 19 00 82
→ Metz 8, avenue de Lattre de Tassigny - 57000	Tél : 87 69 19 50
→ Nimes 4, rue des Greffres - 30000	Tél : 66 76 16 16
→ Perpignan 17, avenue Guynemer - 66000	Tél : 68 50 89 50
→ Rochefort 127 bis, rue Louis Thiers - 17300	Tél : 46 99 81 25
→ Toulouse 11, rue des Lois - 31000	Tél : 61 12 33 34

LES REVENDEURS DESIRANT ACHETER NOS PRODUITS OU REJOINDRE NOTRE CHAINE SONT LES BIENVENUES

TEL : 43 55 72 77
FAX : 43 38 11 86

Photos non contractuelles du dossier

ViteVu

SUPER NINTENDO

Super Dropzone

prix F E D C B A — 65%

éditeur: PSYGNOSIS
genre: TIR
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: NON

Super Dropzone est l'adaptation sur Nintendo d'un ancien titre micro lui-même inspiré d'un antique hit d'arcade du début des années 80 (Defender). Le principe du jeu est simple. Dirigeant un petit astronaute téméraire autant que véloce, vous vous retrouvez assailli par des aliens de différentes sortes et devez bien évidemment tout faire pour vous en débarrasser. Dans un premier temps, vous penserez surtout à utiliser votre tir... jusqu'à ce que vos morts répétées vous agacent suffisamment pour vous obliger à utiliser votre bouclier, très utile quand il s'agit de survivre. Accessoirement, vous avez également la possibilité de ramasser des bonus, éparpillés sur le sol, afin de les ramener à votre base. Si Super Dropzone bénéficie d'un principe assez intéressant, il se révèle beaucoup trop linéaire pour espérer retenir l'attention de la plupart des joueurs bien longtemps. Les différents stages se ressemblent (même scrolling horizontal en boucle, similarité des graphismes), ce sont les mêmes aliens et les mêmes boss qui reviennent vous attaquer... Côté surprises et nouveautés, Super Dropzone apparaît un peu tristounet. Et ce n'est pas la qualité de la réalisation qui vous donnera davantage envie de vous y essayer. Mis à part une présentation assez sympathique, l'ensemble s'avère assez moyen. Bref, à moins d'être un nostalgique furieux de Defender (genre Robby ou Iggy) Super Dropzone risque de vous lasser très rapidement.

Chris

GAME BOY

WWF Raw

prix F E D C B A — 40%

éditeur: ACCLAIM
genre: CATCH
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: NON

WWF Raw appartient à cette catégorie de jeux développés spécifiquement pour 16 bits et qui sont adaptés coûte que coûte sur les autres formats. On a parfois d'agréables surprises comme ce fut le cas avec Desert Strike, mais cette fois-ci, c'est un échec pour ne pas dire un désastre. Les graphismes sont ridicules sans parler de l'animation saccadée au possible. Au menu, on ne retrouve qu'une partie des options proposées dans les versions 16 bits, à savoir les combats à un contre un, par équipes ou par séries. Bref, WWF Raw est un jeu sans intérêt.

Wolfen

GAME GEAR

WWF Raw

prix F E D C B A — 50%

éditeur: ACCLAIM
genre: CATCH
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: NON

C'est tout simplement dramatique ! Si les versions 16 bits tirent leur épingle du jeu grâce à une belle réalisation, le jeu sur Game Gear m'a carrément rebuté. Les graphismes sont laids et la jouabilité médiocre. On se fait cartonner sans pouvoir riposter. Les déplacements sont d'une lenteur à toute épreuve et l'intérêt de jeu est nul ! Bref, le catch sur Game Gear ne ressort pas grandi de cette épreuve. Tant pis pour les amateurs ! Si vous voulez tâter de la simulation sportive sur GG, passez plutôt au tennis ou au golf, il y en a d'excellentes sur cette portable.

El Didou

SOYEZ FUTES, COMMANDEZ AU RENARD !

CLUB GAMES : Tous les jeux CONSOLE en 24/48h

VENTE PAR CORRESPONDANCE - COMMANDEZ EN DIRECT :

TÉLÉPHONE
(16-1) 48 87 99 99

MINITEL
3615 Club Games

COURRIER
Bon de commande Express

☎ (16-1) 48 87 99 99
Du lundi au samedi 10/19h30

MEGADRIVE

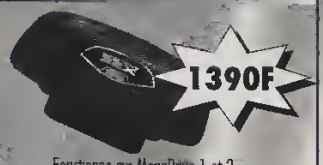
ART OF FIGHTING	399 F	POWER DRIVE	399 F
BUBSY 2	239 F	PROBOTECTOR	379 F
BRUTAL	399 F	RISE OF THE ROBOT	449 F
DRAGON	389 F	SONIC 4	399 F
ECCO 2	429 F	SHAQ FU	389 F
FLINK	349 F	SHINING FORCE 2	399 F
JIMMY TOUR TENNIS	399 F	SUPER STREET FIGHTER2	399 F
LE ROI LION	399 F	SPARKSTER	369 F
MEGA BOMBERMAN	389 F	THEME PARK	TÉL
MORTAL KOMBAT 2	449 F	TINY TOONS	349 F
NHL HOCKEY 95	399 F	URBAN STRIKE	399 F

MEGADRIVE 2 + ROI LION + 2 PAD 1080 F
PROPAD MEGADRIVE : 199 F

MEGA PROMO MEGADRIVE
MICKEY MANIA 299 F
PITFALL 299 F

+ de 200 jeux en stock . téléphonez-nous !

MEGADRIVE 32 X



Fonctionne sur MegaDrive 1 et 2

AFTER BURNER	449 F	SUPER MOTO-CROSS	449 F
COSMIC CARNAGE	449 F	SUPER SPACE HARRIER	449 F
DOOM 32X	449 F	VIRTUAL RACING	449 F
STAR WARS	449 F		

GAME GEAR

ASTERIX	299 F	JUNGLE BOOK	299 F
DEEP DUNK DONALD	299 F	MORTAL KOMBAT 2	299 F
ECCO 2	299 F	LE ROI LION	299 F
FIFA 95	299 F	SONIC CHAOS	299 F
F1 FORMULA ONE	297 F	X-MEN	299 F

GAME GEAR + ROI LION : 980 F

+ de 100 jeux en stock : téléphonez-nous !

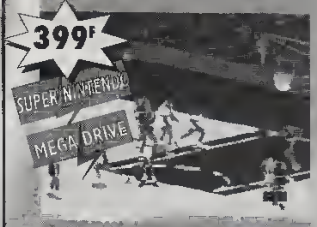
JAGUAR

ALIEN Vs PREDATOR	499 F	KASUMI NINJA	499 F
CHECKERED FLAG	499 F	IRON SOLDIERS	499 F
DRAGON BRUCE LEE STORY	499 F	ZOOL 2	499 F
DOOM	499 F		

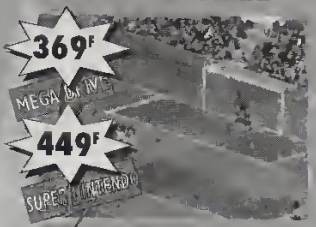
JAGUAR + CYBERMORPH : 1990 F
MANETTE JAGUAR : 299 F
CD PLAYER : TÉL

de nombreux jeux à venir . téléphonez-nous !

NBA LIVE 95

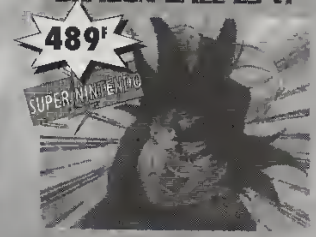


FIFA SOCCER 95



SOLEIL

DRAGON BALL Z3 vF



SAMOURAI SHODOWN

EARTHWORM JIM

SUPER RETURN OF JEDI

INDIANA JONES

DONKEY KONG COUNTRY

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	449 F	POWER DRIVE	399 F
ANIMANIAC	449 F	RISE OF THE ROBOT	449 F
BATMAN & ROBIN	449 F	SECRET OF MANA	449 F
BELLE ET LA BÊTE	399 F	SHAQ FU	399 F
BLACK HAWK	469 F	SPARKSTER	399 F
BRUTAL	449 F	STREET RACER	449 F
DRAGON	399 F	STUN RACE FX	399 F
LEGEND	399 F	SUPER BOMBERMAN 2	449 F
LE ROI LION	399 F	SUPER METROID 24M	449 F
MADDEM 95	449 F	SUPER PINBALL	429 F
MORTAL KOMBAT 2	489 F	SUPER STREET FIGHTER 2	469 F
MYSTIC QUEST	399 F	TINY TOONS	449 F
NHL HOCKEY 95	449 F	VORTEX	499 F
PITFALL	449 F		

SUPER NINTENDO + DONKEY KONG 1249 F
PROPAD SUPER NINTENDO 199 F
AD 29 TURBO : 99 F

MEGA PROMO SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z3 (JAP) + AD29 :	399 F
MICKEY MANIA	299 F
MICRO MACHINE	299 F
JURASSIC PARK 2	299 F

+ de 300 jeux en stock Téléphonez-nous

GAME BOY

ALADIN	289 F	NBA JAM	289 F
DONKEY KONG	289 F	TINY TOONS	289 F
LES SHTROUMPH	289 F	WARRIO LAND 3	289 F
MEGA MAN 3	289 F	ZELDA	289 F
MISTER NUTZ	289 F		

+ de 100 jeux en stock. Téléphonez-nous

PSX + RIDGE RACER : TÉL.
SATURN + VIRTUAL FIGHTER . TÉL.

3DO

CRASH'N BURN	399 F	ROAD RASH	399 F
DEMOLITION MAN	489 F	SAMOURAI SHODOWN	399 F
FIFA SOCCER	369 F	STREET FIGHTER 2X	399 F
NEED FOR SPEED	399 F	SUPREME WARRIOR	399 F
REBEL ASSAULT	299 F	STAR BLADE	489 F

3DO GOLDSTAR (20% + RAPIDE, ACCEPTE TOUS LES JEUX, PLEIN ECRAN) + SHOCK WAVE + PUTTY PUTTY + CD PHOTO KODACK 3790 F

+ de 100 jeux en stock. Téléphonez-nous

NEO GEO CD2

AERO FIGHTER 2	449 F	NINJA COMMANDO	449 F
BASEBALL STAR	449 F	SAMOURAI SHODOWN 2	489 F
FATAL FURY SPECIAL	449 F	TOP HUNTER	449 F
KING OF FIGHTER 94	489 F	VIEW POINT	449 F
LAST RESORT	449 F		

NEO GEO CD2 + 2 MANETTES : 3390 F

de nombreux jeux à venir téléphonez-nous !

INCROYABLE : MANETTE TOPFIGHTER

Manette d'arcade tout en acier avec boutons programmables pour **SuperNintendo**. La manette de vos rêves pour seulement

BON DE COMMANDE EXPRESS : à envoyer à **CLUB GAMES, 35, rue de Turbigo - 75003 Paris** P00295

Nom : Prénom
Adresse :
Code Postal : Ville :
Tél. :

PARIS (75) : frais de port réduit : 17 F

NOMS	MACHINE	PRIX
FRAIS DE PORT JEUX : 29 F - CONSOLES/MATÉRIEL : 60 F		
TOTAL		

Les chèques sont à libeller à l'ordre de SDMH CONSEIL

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE
☐ CONTRE REMBOURSEMENT + 35 F ☐ CARTE BLEUE

N° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Date d'expiration : _ _ / _ _
Signature :
(Parents pour mineurs)

SDMH CONSEIL, SARL au capital de 50 000 F RCS Paris B 394 824 585

ViteVu

SUPER NINTENDO

Fievel Goes West

prix F E D C B A — 78%

éditeur: HUDSON SOFT
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Oyez, Oyez, braves gens ! Notre ami Fievel est de retour. Après l'énorme succès qu'a connu ce personnage au cinéma dans *Fievel et le Nouveau Monde* puis *Fievel au Far West*, Hudson Soft s'est senti obligé de nous concocter un petit jeu avec ce héros. Licence oblige... Du coup, le voici dans *An American Tail, Fievel Goes West* sur Super Nintendo.
Le jeu comporte six longs niveaux variés divisés chacuns en trois parties.

Pour passer au niveau supérieur, vous devrez —comme dans tous les jeux de ce type— affronter un méchant boss de fin de niveau. Notre souris trouvera différents objets qui lui seront d'une grande utilité tout au long de sa quête, tels que des armes « pacifiques » (pistolets à eau, bouchons de liège...). Mais elle devra également faire preuve de toute son agilité dans les moments difficiles. Heureusement, tout cela est possible car le personnage répond assez bien et des « carrés d'énergie » l'aideront énormément. Graphiquement, ce soft est bien réalisé et nous plonge à plusieurs reprises dans le dessin animé. Mon seul regret concerne le niveau de difficulté, qui n'est pas assez élevé à mon goût. Vous devriez pouvoir terminer ce jeu en très très peu de temps. Mais, bon, il en faut bien pour tout le monde... En somme, vous l'aurez compris, cette cartouche n'a rien d'orginal, vraiment rien d'exceptionnel, mais elle devrait plaire aux plus jeunes d'entre vous qui avaient apprécié les films.

Magic Sam

3DO

Novastorm

prix F E D C A — 45%

éditeur: PSYGNOSIS
genre: TIR
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Novastorm utilise le même principe que Microcosm. Les séquences intermédiaires et les décors y sont réalisés en images de synthèse sur Silicon Graphics. Par-dessus ces images précalculées, se superposent les vaisseaux dessinés en sprites. Grâce à ce parti pris et aux capacités graphiques de la 3DO, la beauté visuelle est au rendez-vous. Hélas, l'interactivité en souffre : on est trop souvent « sur des rails ». La jouabilité est approximative et l'intérêt limité. On tire au hasard en espérant faire mouche sans trop y croire. Un jeu tape-à-l'œil et décevant.

Elwood

MEGA CD

Novastorm

prix F E D C A — 10%

éditeur: PSYGNOSIS
genre: LAID
nombre de joueurs: ILS SONT PARTIS
sauvegarde: QUOI ?
continue: POURQUOI FAIRE ?

Si vous avez décidé de vous débarrasser de votre Mega CD, Donnez-lui Novastorm, il se suicidera de honte. Cette immonde engeance vous donnera la nausée en quelques secondes ! Pseudo-shoot them up, il excelle dans le mauvais goût visuel ! Sur 3DO, c'était beau mais pas passionnant. Sur Mega CD, les programmeurs ont osé convertir ce jeu sans retravailler les graphismes. Le résultat, avec la malheureuse palette du Mega CD, laisse sans voix (et sans yeux). Votre vaisseau évolue dans des décors confus et d'une laideur revulsante. Novastorm ça craint !

Elwood

3615 PLAYER ONE

Concours

ur le 3615 Player One,

ouge tous les jours ! Alors pour avoir des codes en exclusivité, pour connaître les es dernières nouvelles du monde des jeux vidéo, pour dialoguer avec tous les players rance et de Navarre, une seule solution : branchez votre Minitel, composez le 3615 yer One et venez vous éclater avec nous !!!

e coup de gueule du mois

ois dernier, je me plaignais d'un certain laxisme de votre part dans cette rubrique. s je dois dire que vous vous êtes largement rattrapés ce mois-ci ! Continuez comme Vous finirez par être entendus !! » le coup de gueule de Buckaroo :

De plus en plus de bons jeux sortent sur SNIN : Earthworm Jim, Lion King, Donkey g Country, Batman & Robin. Mais ces jeux sont trop chers ! On nous prend pour des hes à lait ! »

us aussi ralez un bon coup : *CDG

é coup de cœur du mois

aintenant laissons la parole à un heureux satisfait : Inerual vous avez adoré *Le Seigneur des Anneaux* (je parle de lecture), je vous recommande u signé Interplay : Lord of the Rings C'est bon ! C'est un JDR pour cinq joueurs en me temps. PS : Albane, je t'aime ! »

tes-nous part de vos coups de cœur : *CDG

e SOS du mois

gre votre habilete legendaire à finir n'importe quel jeu, le dernier que vous vous êtes ert vous résiste et vous arrachez vos derniers cheveux ! Alors avant qu'il ne vous reste s un poil sur le caillou, foncez dans la rubrique SOS !

Stinger

le jeu Landstalker sur Megadrive :

e cherche l'astuce pour sortir du labyrinthe vert. Je pense que l'homme m'aidera cue j'ai aide son chien, mais hélas, je bloque. Help me ! »

ndez-lui sur Minitel *SOS

a PA du Mois

ouve tout sur le 3615 Player One ! Pour acheter, vendre, échanger, passez votre annonce !

cis-ci la PA de : Rob

que : PA ventes

le : Game Boy

ds jeux dont TMNT 2, FI Spirit et d'autres, le tout 7 jeux pour 400 F plus Game Boy F ou échange Game Boy plus 7 jeux contre DBZ sur Megadrive »

ltez les petites annonces : *PA

truc du mois

a rubrique Trucs en Vrac, vous trouverez certainement le code que vous cherchez. s des trucs de votre magazine préféré, découvrez les exclusivités du Player One !

s-ci il s'agit d'un code pour le jeu Vortex sur Super Nintendo : avoir des vies infinies, entrez le mot de passe suivant : JTTSJ ! tez tous les Trucs en Vrac : *TRUC

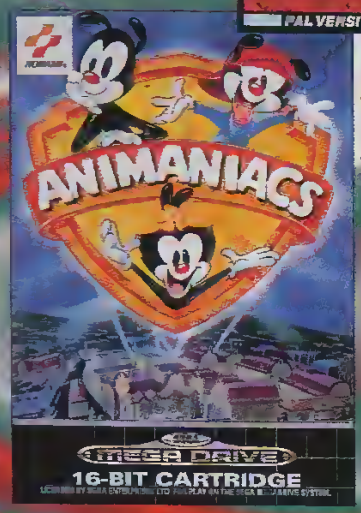
a bafouille de Ludika

s êtes nombreux à m'envoyer de charmants messages pour mes s interventions sur le service. Je vous en remercie et cela me l'ai orcer le plaisir que j'ai à garder le contact avec vous. savez, je ne demande qu'à vous venir en aide et bientôt décrocherai la lune. J'embrasse très fort Nha-Thi (alias Moi) envoyé une très jolie carte de Tahiti où elle habite (veinarde !), ft et Diamond pour leur bonne humeur, Mevio pour sa lettre (enfin !), pour son aide sur FF6 (douée pour les JDR la p'tite !), qui nous passe le bonjour de Suisse, Super Mamy pour sa et enfin Coccie pour la façon très chevaleresque qu'il a de tourner sages ! Je reste fidèle au poste et comme dirait quelqu'un que s : Stay tuned ! s à vous tous !! »

Ludika

trouvez Ludika

ez en direct avec elle tous les mercredis de 14 h à 17 h entôt !



KONAMI

Ce mois-ci, participez au concours et gagnez 10 jeux Animaniacs et 10 jeux Sparkster

Pour jouer : *JEUX

Allez, ne faites pas la tête ! Les vacances de février arrivent à grands pas et vous allez enfin pouvoir profiter de votre console de jeux comme bon vous semble. Pour ceux d'entre vous qui s'inquièteraient pour ma petite santé, tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes. Pour bien commencer l'année, je ne savais pas quoi faire quand soudain, l'illumination : vous expliquer chaque mois une nouvelle technique d'Action Replay. Certes, ceux qui n'en possèdent pas seront bien malheureux mais ils peuvent aussi jeter un coup d'œil, ça pourrait peut-être leur servir un jour. Bon, j'arrête de déblatérer car en fait tout ce qui vous intéresse se trouve après. Tchao et tenez bon jusqu'aux prochaines vacances.

COMMENT UTILISER LES CODES ACTION REPLAY

Ça fait maintenant un bon bout de temps que je vous explique comment rentrer des codes dans un Action Replay. Donc, j'ai décidé de vous expliquer ce mois-ci, comment chercher vous-même vos codes. Vous aurez droit chaque mois à une nouvelle technique (c'est qui le père Noël ?).
Commençons donc la technique des vies infinies.
Nous allons prendre les Schtroumpfs Super Nintendo pour faire notre petite démonstration :
Au départ du jeu, vous avez quatre vies. Donc, commencez une partie (il faut que le switch de l'Action Replay soit en bas) puis quand vous êtes dans le village, appuyez sur reset. Vous allez arriver à un menu où il faudra choisir la première option (Start trainer) puis à un autre menu dans lequel sont listées les différentes techniques de recherche.
Choisissez « lives or other number », inscrivez 04 puis validez. Revenez au jeu en prenant l'option « exit to game ». Perdez une vie, puis appuyez sur reset. Choisissez « continu trainer » puis inscrivez 03. Revenez une fois de plus au jeu et cette fois-ci, redonnez-lui le premier chiffre (c'est-à-dire 4 vies). Appuyez sur reset de nouveau et remettez 04. Ensuite, choisissez l'option « list possibilities ». Deux codes vont s'offrir à vous : 7EA80C04 et 7E04E104. Appuyez sur Start puis choisissez « exit to parameters » inscrivez le premier code, mais au lieu de mettre 4 à la fin, mettez 9. Quand le code est inscrit, appuyez sur Start puis à la page de présentation, relevez le switch complètement en haut. Commencez une partie et si vous avez 9 vies, c'est que le code est bon. Sinon, essayez donc le deuxième. N'oubliez pas que vous n'êtes pas obligé de mettre 9 ; cela fonctionne avec n'importe quel chiffre ou nombre de votre choix.
Voilà, rendez-vous au prochain Player !

PRO ACTION REPLAY

Éric galenne

Super Nintendo

F1 POLE POSITION II

Je ne sais pas si ça va en faire marrer beaucoup, mais savez-vous quel était le dessert préféré d'Ayrton Senna? Non ? Eh bien je ne vous le dirai pas parce que c'est une blague de très mauvais goût !
À part ça, Éric nous envoie une petite fournée de codes qui vous aideront sans nul doute à finir ce jeu.
Select stage : 7E1DD205
Nombre de tours à faire : 7E1DD4"XX" (00= 1 tour)
Computer level : 7E02580"X" (3 maximum)
Invincibilité 7E025C00
Place en course : 7E0E66"XX"
Points du joueur 1 : 7E1DC7"XX"

3670 8,76 F l'appel + 2,19 F mn 3615 1,27 F/mn
Vous êtes coincé dans un jeu ? 3615 Player One (tapez * SOS) ou 36 70 77 33 pour avoir la solution en 48 h

Le numéro de votre abonné...

Super Nintendo

SUPER DANY

Pour peu, je dirais que c'est astuce la plus inutile du mois.
Vies infinies : 7E002209

Laurent Duguiers

Super Nintendo

POOL CHAMPIONSHIP

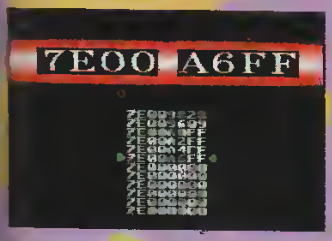
Ce cher Laurent menace de poser une bombe à *Player* si je ne publie pas ses codes ! Voilà donc où vous en êtes rendus ? Moi Messieurs, on ne m'achète pas. Je suis incorruptible.
Le joueur 1 toujours gagnant : 7E051A04
Le joueur 2 toujours gagnant : 7E051C05

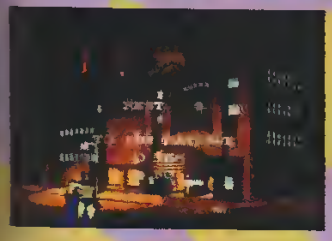
Olivier Durand

Super Nintendo

BATMAN ET ROBIN

C'est moi Batman et avec mon ami Robin, nous défendons la veuve et ... (ouais, ouais, et moi, j'suis la mère Denis).





Vies infinies : 7E009609
Énergie infinie : 7E009B2B
À donf d'étoiles ninja : 7E00A0FF
À donf de bombes lacrymogènes : 7E00A2FF
À donf de bombes au plastic : 7E00A4FF
À donf de spray : 7E00A6FF

Frédéric Mahéo

Super Nintendo

ANIMANIACS

Petits mécréants (arrggh, l'autre hé!!!), pas facile ce jeu hein ? Eh bien avec ceci oubliez tout de suite le reste et finissez-le.
Pièces : 7F0016"XX"
Continus : 7F0020"XX"
Hold : 7F001C"XX"
Chapitres : 7F001E"XX"

Mathias Leroie

Super Nintendo

VAL D'ISÈRE CHAMPIONSHIP

La neige, les batailles de boules de neige, le ski, la luge... Mais avec ces codes, point de vies infinies et autres tricheries.
Temps : 7E006F"XX"
Portes ratées : 7E13E9"XX"
Continus : 7E13E7"XX"

Mon nom est personne

Super Nintendo

NBA JAM

Ce jeu ! Des smashs, des dunks, des trois points... Et avec ça, quelques codes vous permettant de vous amuser au lieu de vous énerver sur ce pauvre jeu qui n'est pour rien dans votre façon de jouer.
Turbo infini et le reste pour joueur 1 : 7E07D617
Turbo infini et le reste pour joueur 2 : 7E0BBE17
Turbo infini et le reste pour joueur 3 : 7E09B617
Turbo infini et le reste pour joueur 4 : 7E0A8E17
10 points par panier : 7E0CB908
Pas de shock clock violation : 7E0CCF08
Extra defense pour le joueur 1 : 7E1CF905
Extra defense pour le joueur 2 : 7E1CFB05
Choix équipe : 7E1683"XX"
Pas de tête pour le joueur 1 : 7E07CBFF
Pas de tête pour le joueur 2 : 7E0880FF
Pas de tête pour le joueur 3 : 7E0998FF
Pas de tête pour le joueur 4 : 7E0AB0FF

Bruno Delait

Super Nintendo

PITFALL

J'aimerais vous parler de ces codes merveilleux qui font de nos nuits des voyages sans fin aux limites du désir... (je vais de plus en plus mal, moi !)

Vies : 7E00C005
Arme : 7E00A8"XX"
Boomerang : 7E00AA"XX"

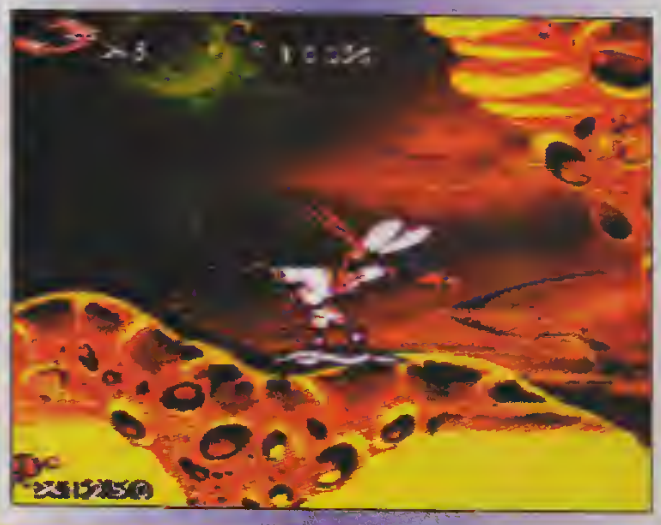
La rédaction

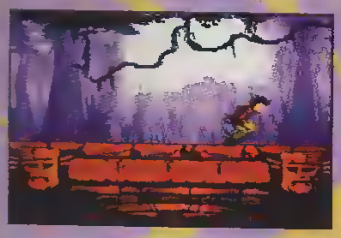
Super Nintendo / Megadrive

EARTHWORM JIM

Version Super Nintendo :
Il existe beaucoup de cheats sur ce jeu dont celui qui permet d'aller directement au dernier niveau et celui qui offre de quitter à tout moment le niveau où vous vous trouvez.
Pour aller au dernier niveau : mettez en Pause et faites Y, X, Y, X, A, B, A et X.
Pour passer les niveaux : mettez en Pause et pressez A, B, X, A puis A + X (en même temps) B + X (en même temps) B + X (en même temps) et A + X (en même temps).

Version Megadrive :
Il y a sur cette version aussi énormément de cheat modes dont l'un pour remettre vos munitions à donf et un autre qui est en fait une blague de David Perry puisqu'il vous fait quitter le jeu.
Pour avoir à nouveau le plein de munitions : Pause puis A, B, B, B, C, A, C et C.
Pour quitter le jeu : A, C, C, A, B, B, A et C (sonnerie) puis A, A, C, C, A, B, B, A et C puis A, A, C, C, A, B, B, A et C et enfin A, A, C, C, A et B (ouf !).



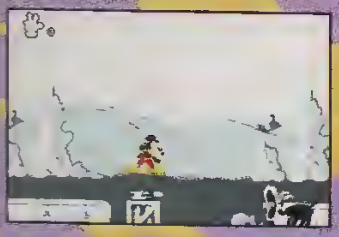


Laurent Frandy

Super Nintendo

MICKEY MANIA

Cher Action replay, soit le bienvenu :
Vies infinies : 7E060E03
Énergie infinie : 7E060B04
Choix du niveau : 7E0604"XX"



CHEAT MODES

Magic Sam

Super Nintendo

SHAQ FU

Encore lui et croyez-moi, ce n'est ni la première ni la dernière fois que vous verrez son nom dans cette rubrique.
Cette fois-ci, Magic Sam nous offre deux cheats sur Shaq Fu, un pour avoir du sang, et l'autre pour jouer dans un décor caché (merci qui ? Merci Magic Sam !)
Allez dans les options et faites très rapidement sur la première manette : Y, X, B, A, L et R. Si le cheat a fonctionné, un flash rouge apparaîtra.
Allez dans les options, et faites rapidement : Haut, Droite, B, Bas, Gauche et B. Si le cheat a fonctionné, ce sera cette fois-ci un flash jaune qui apparaîtra.
Revenez à la page de présentation, mettez-vous sur Duel et les deux joueurs doivent ensuite appuyer sur Start en même temps. Puis, à l'écran de choix des joueurs, le premier doit appuyer simultanément sur X et B.

Christophe Sauvage

Megadrive

MICRO MACHINES

Un gros tas de cheats mode rien que pour vos yeux :
Pour jouer une partie plus difficile : pendant le jeu, appuyez sur Start puis faites Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Start et Bas.
Pour une partie plus difficile

encore : pause puis Gauche, Bas, Haut, Bas, Droite, Bas, A et Bas.
Pour aller encore plus vite pause puis Bas, A, B, Gauche, Droite et C.
Pour les vies infinies en mode

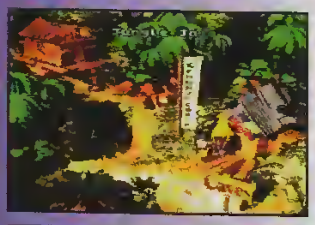
challenge : pause puis B, Bas, C, Bas, Haut, Bas, Gauche et Bas.
Pour avoir une meilleure tenue de route : Pause puis A, Haut, B, Bas, C, Gauche, Start et Droite.
Pour avoir du power crash en plus : Pause puis C, Haut, Gauche, Droite, A, B, A et C.

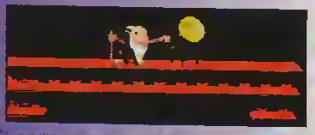
Ludika

Super Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY

Allez dans un niveau que vous avez déjà fait et perdez toutes vos vies. Après l'écran Game Over, Cranky (le p'tit vieux) joue de la musique.
À ce moment là, appuyez sur Bas, Y, Bas, Bas, Y. Vous allez arriver dans un endroit où vous pourrez choisir n'importe quel stage bonus et gagner autant de vies que vous le désirez. Une fois que vous avez assez de vies, appuyez sur Start puis sur Select et vous voilà revenu au niveau où vous aviez perdu avec toutes vos vies gagnées.





3670 : 9,76 F l'appel + 2,19F/mn
Le boss vous paraît insurmontable ? 36 70 77 33
la hot-line des Players en difficulté
Player one

Thierry Roland

Super Famicom

SUPER FORMATION SOCCER 94'

Si vous avez envie de jouer avec tous ceux qui n'ont pu participer à la Coupe du monde par faute d'élimination, à la page de présentation, faites Y, A, X, A, Y, X et A. Pour jouer avec les meilleurs joueurs africains et avec la meilleure équipe, faites Y, X, A et B au même écran.

Magic Sam

Super Nintendo

MICKEY MANIA

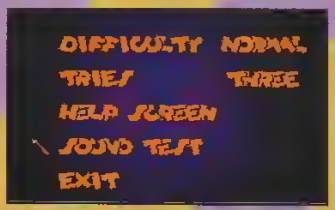
Eh oui, encore lui, mais cette fois-ci, c'est pour le level select de Mickey Mania qu'il revient : Allez dans les options puis dans le sound test. Mettez la Music sur « Beanstalk 1 » et FX sur « Extra Try ». Placez-

François Decourt

Megadrive

NBA JAM

Ça vous dirait de pouvoir entendre George Eddy secouer la foule de ses cris innommables ? Allez à l'écran team game puis validez les deux premières lettres mais laissez la troisième clignoter puis :
Pour « hello » : G A P (laissez clignoter sur le P) et faites C + Start.
Pour « It's a blow out » : S N K (laissez clignoter sur le K) et faites C + Start.
Pour « Oh my » : C H R puis C + Start.
Pour « Is it a two » : J A Z puis B + Start.
Pour « Boomshakalaka » : Z O B puis B + Start.



vous sur Exit et appuyez sur L jusqu'à entendre un petit son. Commencez le jeu, et pour changer de tableau, faites Gauche ou Droite.

Quentin Gengen

Megadrive

SUNSET RIDERS

Un petit cheat mode ? Je ne sais pas, je n'ai pas trop envie de vous le refiler. Bon allez ! Jouez normalement, puis à l'écran des continus, il faut que le deuxième joueur appuie sur Start. Ensuite, au choix des joueurs, les deux joueurs pourront prendre le même perso.

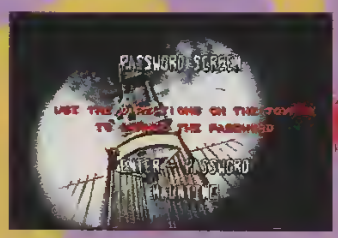
ASTUCES/PASSWORDS

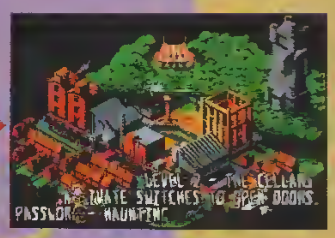
Cédric Petitjean

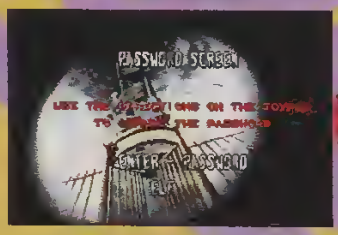
Megadrive

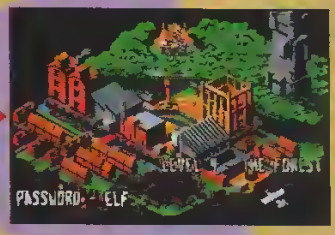
MARKO'S MAGIC FOOTBALL

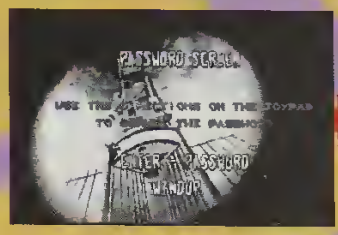
Rien de spécial si ce n'est les codes des niveaux.
Niveau 2 : HAUNTING
Niveau 3 : BSTOK
Niveau 4 : GUNGETNK
Niveau 5 : ECTOPLSM











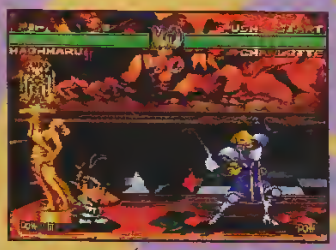
Niveau 6 : JAWS
Niveau 7 : GARAGE
Niveau 8 : TRAFFIC
Niveau 9 : ELF
Niveau 10 : KRUSTY
Niveau 11 : BARREL
Niveau 12 : CRABTEE
Niveau 13 : WINDUP

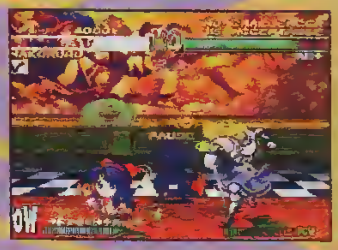
Iggy

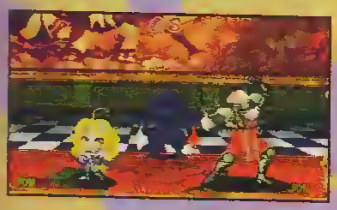
Neo Geo

SAMURAI SHODOWN II

Voici toute une liste de manips à effectuer pendant le jeu. Elles vous permettront d'admirer tous vos héros en SD (super deformed) :
(Haut = H ; Bas = B ; Droite = D ; Gauche = G ; diagonale, par exemple, Gauche Bas = G-B).
Haohmaru : D, D-B, B, G-B, G, D et G + bouton B
Nakoruru : D-B, B, G-B, G, B et G-B + bouton D
Hanzo : D, G, D, G, D, G et B + bouton A
Galford : D, D-B, B, G-B, G, D et G + bouton C
Wan-fu : D, G, G-B, B, D-B, D, et G + bouton D
Ukyo : D-B, B, G-B, G, D, B et D-B + bouton B
Kyoshiro : D, G, G-B, B, D-B, D et G + bouton D
Gen-an : D-B, B, G-B, G, Bet G-B + bouton C
Earthquake : D, G, D, G, D, G et B + bouton B
Jubei : D, D-B, B, G-B, G, D et







G + bouton D
Charlotte : D-B, B, G-B, G, B et G-B + bouton D
Genjuro : D, D-B, B, G-B, G, D et G + bouton B
Cham-cham : D-B, B, G-B, G, B et G-B + bouton C
Sieger : D, D-B, B, G-B, G, D et G + bouton A
Nicotine : G, G-B, B, G-B, G et D + bouton D

Rémi Delabre

Megadrive

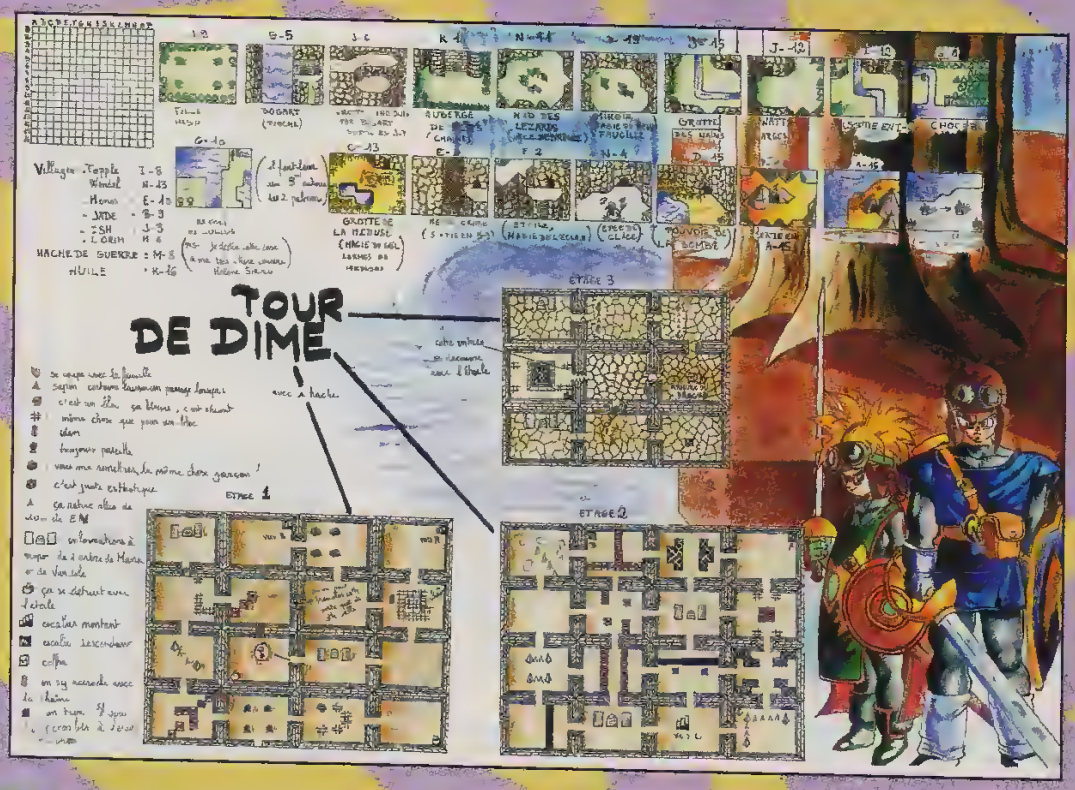
TINY TOON ACME ALL STARS

Si je vous propose la totalité des codes en mode « story », vous ne refuserez certainement pas ? Alors, c'est parti, prenez note :
Niveau 2 : Plucky, Montana Max, Elmyra, Buster
Niveau 3 : Elmyra, Babs, Hamton, Plucky
Niveau 4 : Babs, Buster, Montana Max, Elmyra
Niveau 5 : Buster, Hamton, Plucky, Montana Max
Niveau 6 : Elmyra, Plucky, Babs, Hamton
Niveau 7 : Plucky, Elmyra, Hamton, Babs
Niveau 8 : Montana Max, Plucky, Elmyra, Buster
Niveau 9 : Hamton, Babs, Buster, Montana Max

NOTE D'ASTUCEMAN

Encore un mois passé, et j'ai l'impression que tout va de mieux en mieux. Il manque cependant encore une petite chose pour que mon bonheur soit parfait : que vous m'envoyez encore plus de courrier. J'espère que toutes ces photos et cheat modes vous ont plus. Allez, amusez-vous bien.

PLAN DES LECTEURS



Ce mois-ci, c'est Antonin Gallo qui nous fait un plan merveilleux de Mystic Quest. Il serait peut-être temps de vous entraîner au dessin car à part quelques uns, c'est pas du Dali. Enfin, vous allez finir par me prendre pour un martyr alors je m'en vais seul (« I'm a poor lonesome cow-boy... »).

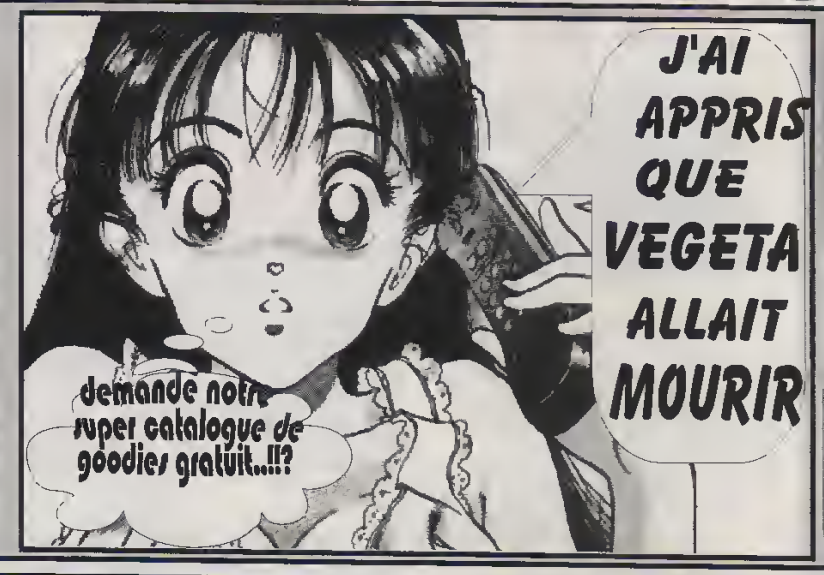
3615 Player One
Plus de 5 000 trucs disponibles sur le 3615 Player One (tapez * TRUC)
Player One

NOUVEAU...!!!? UNIQUE EN FRANCE

DIALOGUE EN DIRECT AVEC TOUS TES AMIS...!!?

36.70.40.80

TU PEUX AUSSI GAGNER



LE MOIS PROCHAIN INTERVIEW EXCLUSIVE DE MR YOSHITAKA AMANO DESIGNER DE :

MEGA TWIN cnx 8,76f + 2,19f m

GAGNE UNE SATURN OU UNE PSX

36.70.88.90

exemple :

QUE VEUT DIRE PSX

1) POWER STATION

2) PLAY STATION

TU CONNAIS LA REPONSE ALORS TENTES TA CHANCE SUR LE

36.70.88.90

gagnez une

PSX ou une saturn

A PARTIR DU 10 FEVRIER

MEGA TWIN cnx 8,76f + 2,19f mn

36.70.23.25

GENIAL..!! LES CADEAUX

DES K7 VIDEO DES MANGAS COULEUR ET DES SUPER FIGURINES

GAGNE

36.70.23.25 ©

Plans & Astuces

SHINING FORCE 2

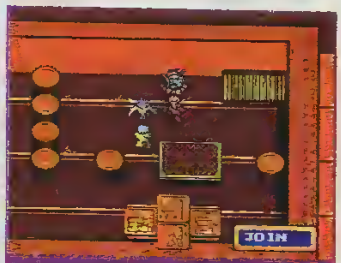
Megadrive

Le mois dernier, nous nous sommes quittés au moment où votre groupe parvenait à s'entretenir avec le dieu Volcanon. Cet événement constitue un point charnière dans votre lutte contre le mal. Nous abordons maintenant l'avant-dernière ligne droite de cette quête avec de gros combats en perspective.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, procédons à un petit récapitulatif, histoire de vous remettre dans le bain.

Le groupe que vous contrôlez comprend à l'heure actuelle une dizaine de personnages. Mais à aucun moment votre équipe ne pourra dépasser la douzaine de membres actifs. Vous devrez donc, lorsque vous recruterez de nouveaux compagnons d'armes, confier les personnages et le matériel qui ne vous semblent pas indispensables au docteur Rhodes. Cela vous permettra de respecter la limite de douze.

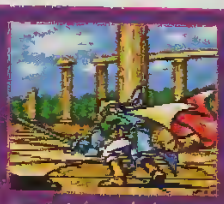
Enfin, dernier point, lorsqu'un de vos guerriers atteindra le

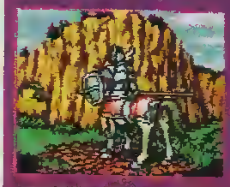


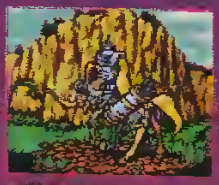
La machine du docteur Rhodes vous sert de camp de base.

LES ACTEURS

Votre groupe s'est enrichi au fil des rencontres alliées il ne peut cependant dépasser un effectif de douze. Vous devrez donc parfois effectuer une sélection, en fonction de vos besoins.


Tous, héros épéiste.


Chester, chevalier.

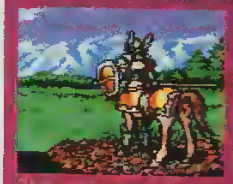

May, archer.

Peter, Phoenix.

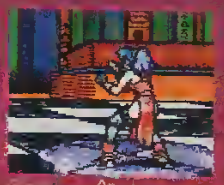
Sharg, pirate.

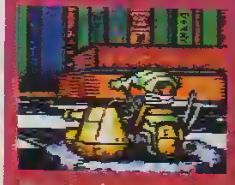
Kazin, mage.

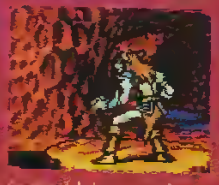
Luke, homme-oiseau.

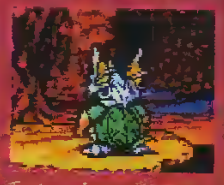

Ruka, [illegible]

Ia fal, guerrier.


Sarah, prêtresse.


Bleg, archer.


Gerald, homme-loup.


Tortue de combat.

Le prêtre peut promouvoir vos guerriers à un grade supérieur.

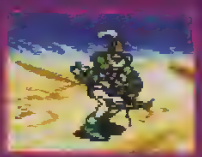
vingtième niveau, il pourra bénéficier d'une promotion au grade supérieur en se rendant dans l'église la plus proche. Outre un changement de look, le personnage nouvellement promu gagnera également la possibilité d'utiliser des armes plus puissantes.

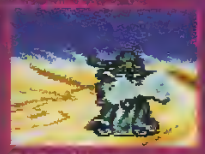
LES FIGURANTS

Bien que cantonnés à des rôles « secondaires », ils n'en sont pas moins redoutables. D'autant plus que c'est souvent en groupe que vous devrez les affronter.

Kraken Head

Kraken Leg


Deadly Dragon

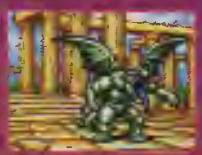

Black Monk

Evil Clouds

Golem

Zombi

Arrow Launcher


Gargoyles

Salamander

Dark Mage

Harpy

Orc

Dark

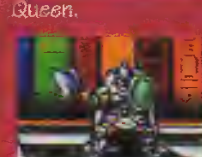
Skeleton

High Priest

Queen.

Evil Bishop

King

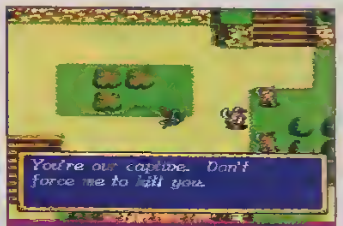

Knight

Soldier

LE RETOUR A POLCA

Vous quittez la cité des hommes-oiseaux (et du dieu Volcanon) avec l'intention de rejoindre Polca, ville située en aval du volcan. Cette courte balade s'effectuera sans encombre. En pénétrant dans l'enceinte de la ville, vous découvrirez Luke, l'ami de Peter, en grande discussion avec le chef des troupes adverses. L'issue de la discussion se soldera bien entendu par un combat. Toutefois, avant l'ouverture des hostilités, Gerhald l'homme-loup rejoint vos rangs (bataille n° 1).

Une fois débarassé des indésirables, Luke adhérera à votre cause. Une petite entrevue avec le maire s'imposera, mais celui-ci se montrera fort peu coopératif si vous ne le secouez pas un peu (en termes de jeu, il faut lui adresser la parole plusieurs fois avant qu'il se décide à parler). D'après ses explications, il semblerait que l'attaque ennemie avait pour but la capture du jeune garçon aveugle réfugié chez le maire. Ce dernier vous cédera bien volontiers un radeau en échange de quoi vous le débarrasserez du jeune aveugle en le prenant avec vous.

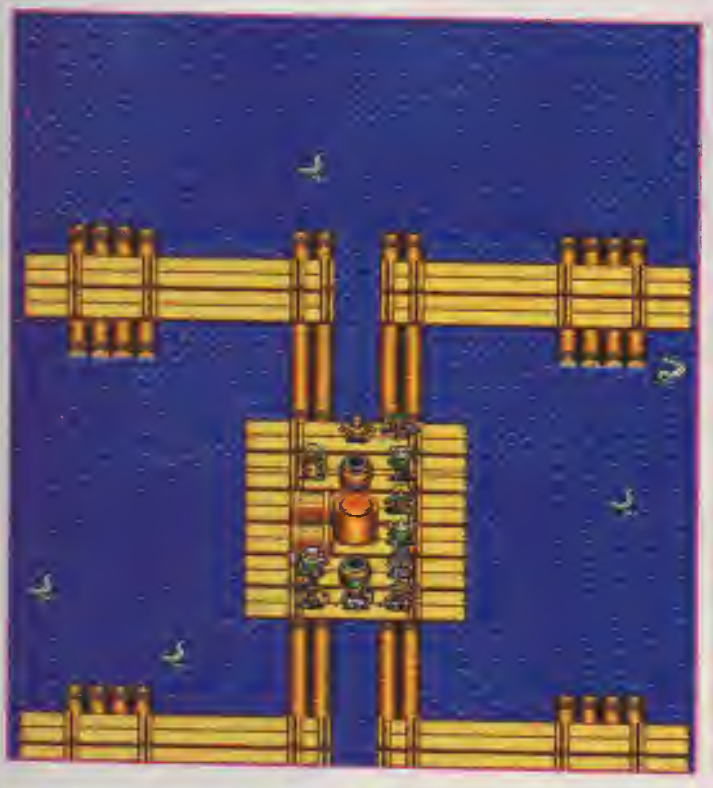


En arrivant en ville, seul Luke s'oppose à l'armée ennemie.

BATAILLE N°1

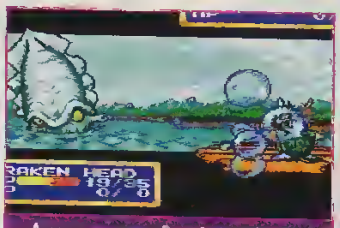
MONSTRES	Pts de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
5 Zombies	27	0	Poison.
3 Hobgoblins	21	0	Néant.
4 Death archers	27	0	Attaquent à deux cases de portée.
1 Master mage	28	14	Utilise le sort « blaze » au niveau 2.
1 Black monk	30	19	Utilise le sort « heal » au niveau 2.
2 Evil clouds	22	0	Néant.

LA QUEUE DU DIABLE



Grâce au radeau, vous pouvez naviguer sur les rivières.

Votre groupe réalise que le radeau vient de s'échouer.



Avec ses neuf points de vie, la tortue ne peut survivre.

Maintenant que vous possédez un radeau, vous êtes en mesure de naviguer sur les cours d'eau. La descente de cette rivière va vous mener au lieu-dit « La queue du Diable » où vous devrez mener un rude combat contre une pieuvre géante (bataille n° 2).

La difficulté majeure de ce combat résidera dans l'exiguité de votre embarcation. En effet, vous disposez de très peu de place pour replier vers l'arrière vos combattants blessés. Toutefois, quand vous serez venu à bout des dix tentacules, en finir avec la tête de cette pieuvre ne sera plus qu'une simple formalité.

En aval de la rivière, vous atteindrez rapidement la ville portuaire d'Hassan, lieu de votre prochaine étape.

Vous découvrez avec horreur le gardien de ces lieux. Attaquez-vous d'abord à ses multiples tentacules.

BATAILLE N°2

MONSTRES	Pts de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
10 Kraken legs	24	0	Possèdent l'attaque « coup de fouet » qui occasionne des dommages doublés.
1 Kraken head	35	0	Souffle des bulles.

A L'EST D'HASSAN

La ville portuaire d'Hassan constitue une véritable étape charnière de cette aventure. En effet, l'armurier de cette ville propose de nouvelles armes très efficaces que seuls les personnages promus à un statut supérieur pourront utiliser. En outre, en fouillant tonneaux et amphores, vous découvrirez deux caches de mythril, un alliage précieux et très résistant qui vous rapportera 1 500 pièces d'or à la revente.

Une fois les personnages promus et les achats effectués, votre premier réflexe sera de continuer vers l'ouest. En fait, la suite de votre épopée se déroule dans la direction opposée. Quand vous aurez franchi la rivière à l'aide du radeau, vous atteindrez un désert, théâtre d'un nouvel affrontement (bataille n° 3).

Vos pas vous mèneront ensuite dans un sanctuaire occupé par

À l'ouest du sanctuaire un coffre ren

À l'extrême est de la presqu'île, vous découvrez un sanctuaire abritant un vieillard et son petit-fils.

La rencontre avec ses deux personnages est assez tendue avant qu'ils ne comprennent que vous n'êtes pas Petro, le voleur d'orbe.

un vieil homme et son petit-fils. En vous entendant arriver, les deux habitants pensent qu'il s'agit du retour de Petro, l'homme ayant dérobé l'orbe céleste. Une fois rassurés, ils vous apprendront — mais c'est la seule information qu'ils vous donneront —que cet objet permet de faire voler un véhicule. Le vieillard se joindra à vous lorsqu'il vous aura convaincu de partir à la poursuite du voleur d'orbe. Avant de retourner à Hassan, prenez l'épée d'acier dans le coffre.

BATAILLE N°3

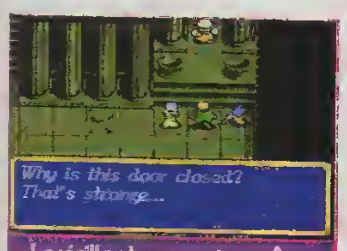
MONSTRES	Pts de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
4 Zombies	27	0	Néant.
4 Golems	24	0	Néant.
2 Black monks	30	19	Utilisent le sort « heal » au niveau 2.
2 Evil clouds	22	0	Néant.
2 Death archers	27	0	Attaquent à deux cases de portée.
1 Master Mage	28	14	Utilise le sort « blaze » au niveau 2.

vous découvrirez... du myhtril.

LE CHEMIN CELESTE

Rendez-vous maintenant dans le sanctuaire en ruine situé sur la péninsule au sud de Ribble. La porte que cherchait avec acharnement un jeune archéologue un peu plus tôt ne résistera pas au vieillard qui vous escorte. À l'aide d'une formule magique, celui-ci ouvrira le passage menant au « chemin céleste ». Le hall dans lequel vous déboucherez se trouve sous le contrôle d'une tribu de monstres avec lesquels vous taperez une petite partie de belotte (bataille n° 4) avant de pouvoir passer.

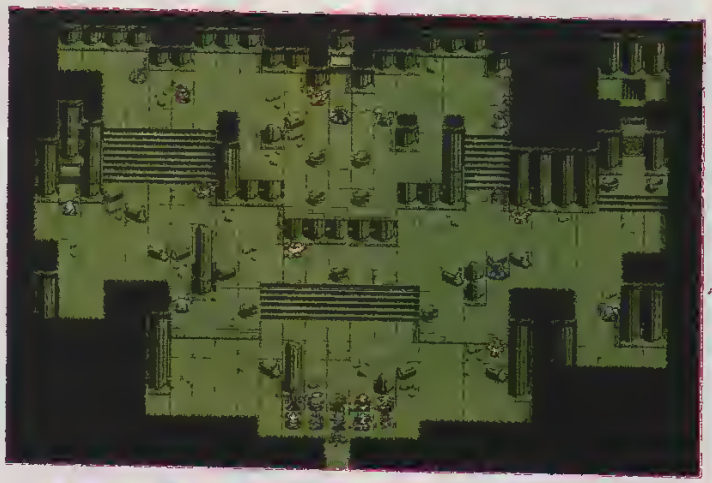
Une fois le calme revenu, le vieux tentera alors d'ouvrir la porte du tunnel. À son grand dam, il constatera que son petit-fils a

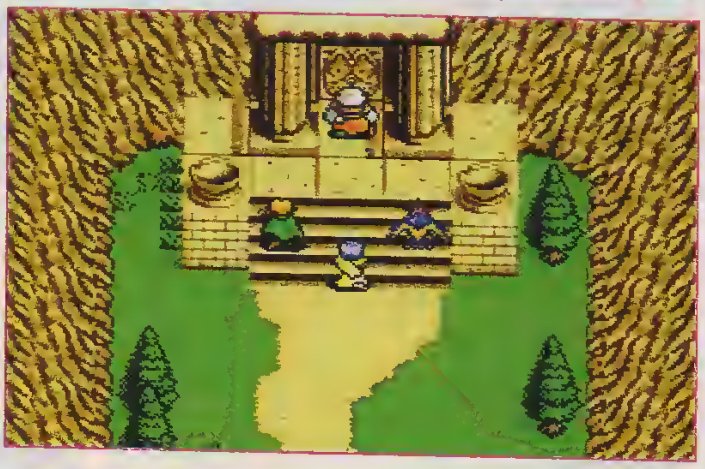


Le vieillard se montre même capable d'ouvrir la porte.

bloqué la porte après son passage. En fouillant un peu la pièce, vous découvrirez un lot de consolation sous forme d'un morceau de bois.

Cet objet anodin de prime abord est en fait la clé permettant d'obtenir l'épée d'Achille (voir encadré ci-contre).





L'ÉPÉE D'ACHILLE

Vous pouvez à présent retourner à Ribble puisque vous avez enfin mis la main sur la clé permettant d'entrer dans le sanctuaire enfoui sous la ville. Pour ce faire, placez-vous devant l'arbre trônant au centre du bourg et, à l'aide de l'icône « use », insérez le

morceau de bois dans la fente de l'arbre. Cette opération aura pour effet de révéler l'entrée du sanctuaire dans lequel vous attend l'épée d'Achille.

Il ne vous reste donc plus qu'à vous en emparer.

BATAILLE N°4

MONSTRES	Pts de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
5 Golems	24	0	Néant.
4 Gargoyles	29	0	Vol : ne sont pas sujettes aux modificateurs de déplacement.
2 Arrow launchers	33	0	Attaquent à deux cases de portée.
2 Master mages	28	14	Utilisent le sort « blaze » au niveau 2.
2 Black monks	30	19	Utilisent le sort « heal » au niveau 2.

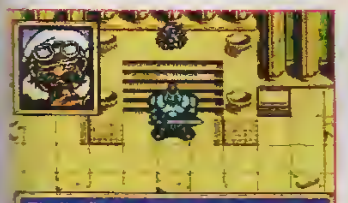
LA FORTERESSE DE TAROS

Retournez une nouvelle fois à Hassan où le docteur Rhodes acceptera enfin de se joindre à vous. Une fois que vous aurez sauvegardé et effectué les dernières promotions, vous serez de nouveau assailli par l'ennemi en quittant la ville vers l'ouest (bataille n° 5). Après cette brève escarmouche, vous pénétrerez enfin dans la forteresse de Taros. Maintenant que vous possédez la seule arme susceptible de lui infliger des dommages, ses menaces ne vous pourront plus vous faire reculer.

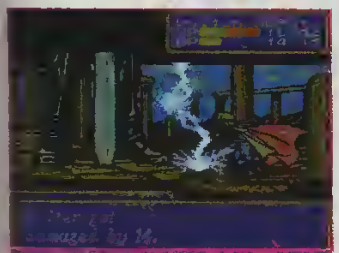
Avant de livrer bataille (bataille n° 5 bis), rappelez-vous que seuls les hommes-oiseaux et épéistes maîtrisent l'épée, la lame d'Achille à plus forte raison. Les points de vie du monstre et les dommages qu'il

Le docteur Rhodes désire mettre son talent au service de la Force.

À l'autre extrémité du champ de bataille trône la forteresse de Taros.



Taros est ce que l'on appelle un gros gabarit...



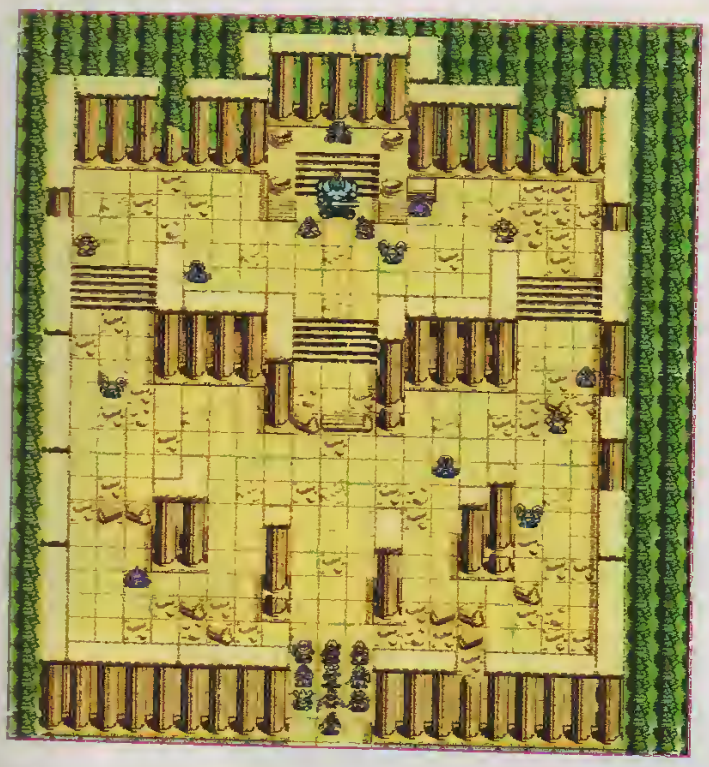
... et dispose d'une attaque magique basée sur la foudre.

BATAILLE N°5

MONSTRES	Pts de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
4 Gargoyles	29	0	Vol : ne sont pas sujettes aux modificateurs de déplacement.
2 Arrow launchers	33	0	Attaquent à deux cases de portée.
2 Soulsowers	27	0	Néant.
2 Master mages	28	14	Utilisent le sort « blaze » au niveau 2.
2 Black monks	30	19	Utilisent le sort « heal » au niveau 2.
2 Golems	24	0	Néant.

BATAILLE N°5 BIS

MONSTRES	Pts de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
3 Gargoyles	29	0	Vol : ne sont pas sujettes aux modificateurs de déplacement.
3 Golems	24	0	Néant.
2 Soulsowers	27	0	Néant.
2 Arrow launchers	33	0	Attaquent à deux cases de portée.
2 Master mages	28	14	Utilisent le sort « blaze » au niveau 2.
1 Black monk	30	19	Utilise le sort « heal » au niveau 2.
Taros	49	0	Possède une épée pouvant déclencher une attaque de foudre.



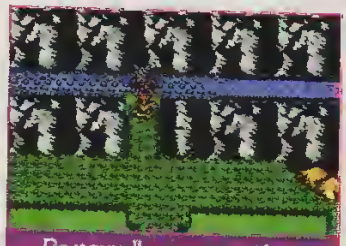
inflige étant proportionnels à sa taille, voici venue l'heure de faire manger les divers aliments aux propriétés magiques à votre candidat au duel et de lui passer au doigt les anneaux dont dispose le groupe. Outre une attaque dévastatrice à l'épée, Taros peut également utiliser un sort de foudre effectif sur une très large zone d'effet. Évitez donc d'attaquer groupé, d'autant plus qu'il est invulnérable aux armes classiques ainsi qu'aux sorts. Lorsque vous en serez venu à bout, Le Dr Rhodes découvrira un étrange véhicule, ressemblant à une espèce d'araignée mécanique. Grâce à cet engin, votre troupe est maintenant en mesure de se déplacer sur les rivières rocailleuses.

Le Dr Rhodes découvre le moyen de se déplacer sur les torrents.

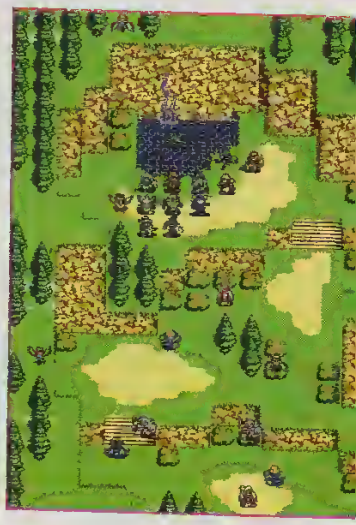
De retour à Hassan, un nouveau combattant vous rejoint : Rick, chevalier de son état.

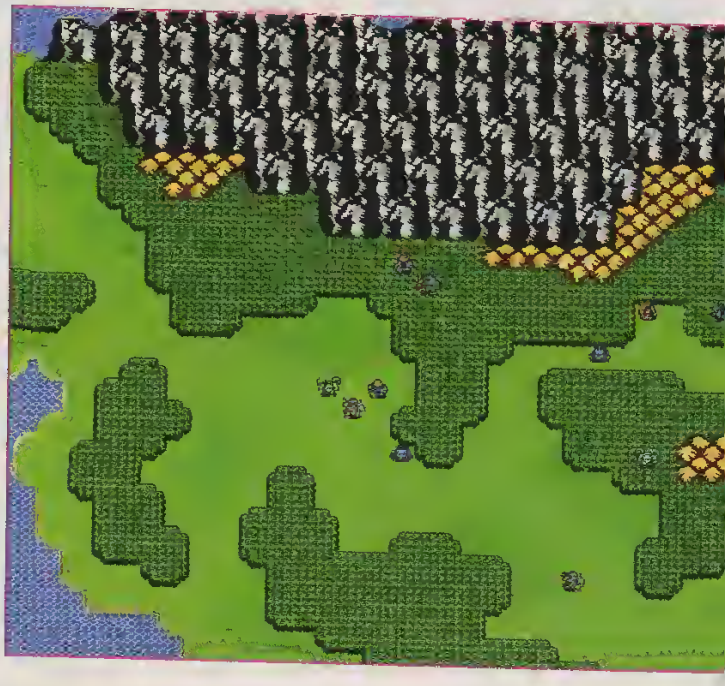
LE VILLAGE DES ELFES ET SES ENVIRONS

En longeant la rivière rocailleuse en direction de l'ouest, vous atteignez une mine de mythril. Suite à l'effondrement d'une galerie, les mineurs sont dans l'incapacité de rejoindre Ribble, d'autant plus que l'un des leurs est malade. Malheuseusement, vous ne pouvez rien pour eux, pour l'instant du moins. En continuant toujours plus vers l'ouest, vous pourrez entr'apercevoir un village elfe dissimulé dans la forêt (reconnaissable à sa couleur légèrement plus claire). Cette étape n'est pas indispensable mais vous permettra d'effectuer une précieuse sauvegarde avant le prochain combat.
En explorant un peu les alentours, vous découvrirez une clairière d'où proviennent des appels au secours.

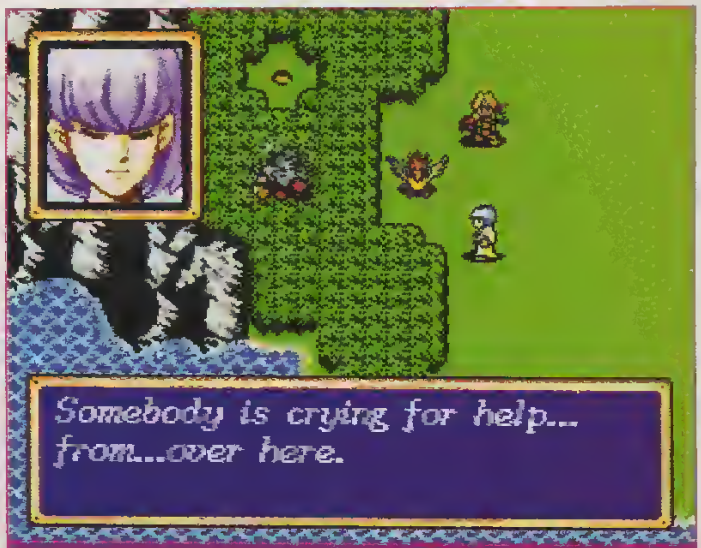


De nouvelles perspectives d'investigation s'offrent à vous.





La zone claire boisée (à gauche du leader) dissimule en fait un village d'elfes.



Oddie perçoit des appels au secours, provenant de la petite clairière.

BATAILLE N°6

MONSTRES	Pts de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
5 Harpies	32	10	Utilisent le sort « dispel » au niveau 1 + poison.
1 Arrow launcher	33	0	Attaquent à deux cases de portée.
2 Orcs	30	0	Néant.
2 Dark Madams	29	17	Utilisent le sort « freeze » au niveau 2.
2 High Priests	30	29	Utilisent les sorts « blast » au niveau 2 et « heal » au niveau 3.

Vous découvrez un elfe sur le point de se noyer.

En pénétrant dans la clairière vous découvrirez un elfe sur le point de se noyer. C'est à ce moment que débarqueront les monstres qui ont la ferme intention de ne pas vous laisser venir en aide à leur dîner sans combattre (bataille n° 6). Reconnaissant de l'avoir tiré de ce mauvais pas, Elric l'elfe se joindra à votre groupe. Confiez-lui alors le « silver tank » que vous devez avoir dans votre équipement et rendez visite à un prêtre. Une fois promu, ce nouveau venu sera alors opérationnel en combat avec le statut d'artilleur !

Alors que vous quittez la clairière, vous êtes immédiatement assailli par une nouvelle tribu de monstres (bataille n° 6 bis). Si vous avez des morts dans le groupe, utilisez le sort « egress » pour rejoindre le village elfe et faire le nécessaire. Une fois débarrassé de ce troupe de gêneurs, retournez vers la clairière. Là, Elric vous révélera l'existence d'un passage secret qui vous permettra de franchir la montagne.

Elric connaît l'existence d'un souterrain menant chez Creed.

BATAILLE N°6 BIS

MONSTRES	Pts de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
4 Gargoyles	29	0	Vol : ne sont pas sujettes aux modificateurs de déplacement.
2 Arrow launchers	33	0	Attaquent à deux cases de portée.
3 Soulsowers	27	0	Néant.
3 Orcs	30	0	Néant.
2 High priests	30	29	Utilisent les sorts « blast » au niveau 2 et « heal » au niveau 3.
1 Dark madam	29	17	Utilise le sort « freeze » au niveau 2.

LE REPAIRE DE CREED

A peine débouchez-vous à l'air libre que votre petit groupe est pris d'assaut par un troupeau de monstres (bataille n° 7). Lorsque vous serez venu à bout des gardiens du secteur, vous aurez enfin accès au repaire de Creed où serait retenue prisonnière une fée. Vous aurez beau demander audience au maître de ces lieux, un serviteur vous éconduira poliment mais fermement. À l'unanimité, le groupe décidera de passer coûte que coûte. En franchissant une porte, l'ensemble du groupe se retrouvera réduit à la taille de petits soldats de plombs. Le serviteur s'emparera alors de vous afin de vous ajouter à l'impressionnante collection de créatures miniaturisées que possède son maître. Il y en un tel nombre que tout ce petit monde s'est organisé en village lilliputien.

En arrivant dans la résidence de Creed, c'est tout juste si Oddle ne prend pas la tête du groupe.

En franchissant cette porte contre l'avis du serviteur, vos personnages seront réduits à la taille d'insectes.

À voir cette tête, on est tenté de se demander si l'on a toujours envie de rencontrer Creed.

Les « miniatures » de Creed se sont organisées.

BATAILLE N°7

MONSTRES	Pts de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
1 Arrow launcher	33	0	Attaque à deux cases de portée.
3 Orcs	30	0	Néant.
2 Harpies	32	10	Utilise le sort « dispel » au niveau 1 + poison.
2 High Priests	30	29	Utilisent les sorts « blast » au niveau 2 et « heal » au niveau 3.
2 Skeletons	30	0	Néant.
2 Dark madams	29	17	Utilisent le sort « freeze » au niveau 2.

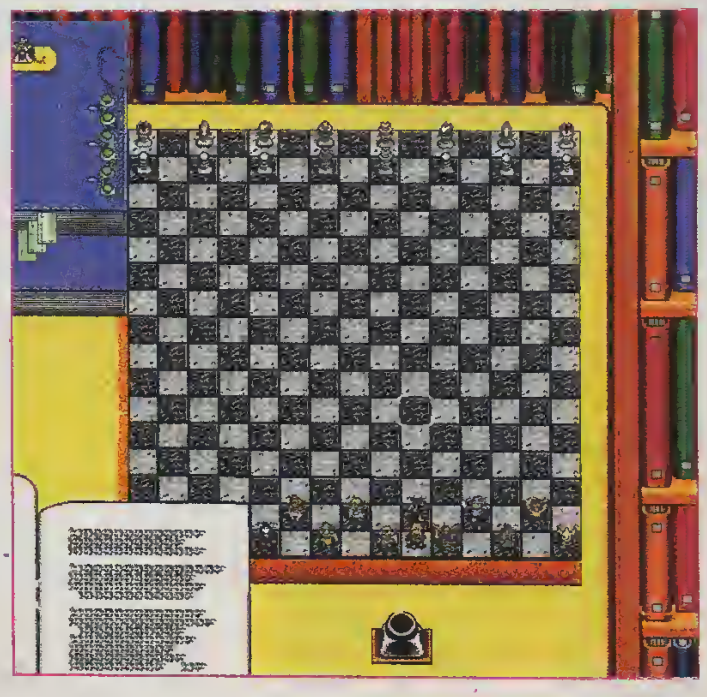
LA PARTIE D'ECHECS

Vous vous retrouvez violemment déposé parmi la collection d'êtres lilliputiens qui a élu domicile sur un bureau. C'est bien gentil tout ça, mais vous avez un monde à sauver. Outre un prêtre, ce lieu possède également un roi. Celui-ci vous offrira la possibilité de quitter cet endroit si vous parvenez à vaincre son armée. C'est sur un échiquier que va se dérouler le combat (bataille n °8) et ses hommes ont l'apparence de pions d'échecs. Si vous ne connaissez pas les règles de ce jeu, cela n'a aucune importance. Le combat se déroulera suivant le même principe que les précédents si ce n'est qu'une fois le roi adverse vaincu, la partie se terminera. À l'issue de ce combat, un coffre apparaîtra sur l'échiquier et vous n'aurez qu'à prendre le ballon de coton qui s'y trouve. En vous rendant à l'est du village, vous verrez un garde qui défend l'accès à un stylo à plume en équilibre instable. En vous avançant dessus, utilisez l'icône « use » sur le ballon de coton, il vous permettra de gagner le sol en toute sécurité.

On se retrouve le mois prochain pour l'ultime ligne droite de cette quête. D'ici là, vous avez du pain sur la planche...

Wolfen

Suite à une discussion avec le roi, vous devrez livrer bataille sur l'échiquier.



Au terme de l'affrontement sur l'échiquier, vous récupérerez un ballon de coton ...

...qui vous permettra de quitter le bureau refuge des lilliputiens pour gagner le sol en toute quiétude.

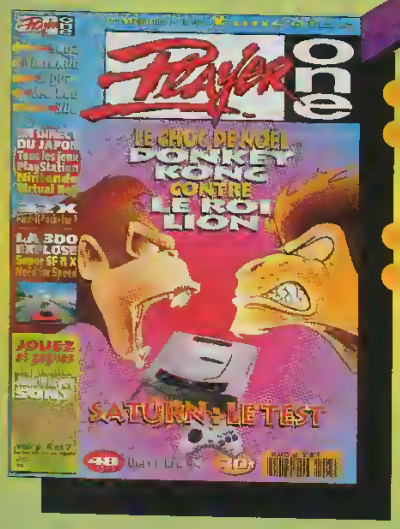
BATAILLE N°8

MONSTRES	Pts de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
2 Rooks	40	0	Attaquent à trois cases de portée.
2 Knights	48	0	Attaquent à deux cases de portée.
2 Evil beshops	33	36	Utilisent les sorts « heal » au niveau 3 et « blast » au niveau 2.
3 Queens	30	26	Utilisent le sort « freeze » au niveau 2.
6 Pawns	36	0	Néant.
1 King	55	28	Utilise le sort « blaze » au niveau 3.

POUR MIEUX JOUER TOUTE L'ANNÉE

Je Mâfonne !

ET JE BÉNÉFICIE DES AVANTAGES PLAYER ONE :



- un numéro gratuit
- 2 heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de *Player One*
  (0,36 F/min au lieu de 1,27 F/mn)
- la garantie du tarif pendant un an
- en cadeau : le *Player One Pocket* de mon choix

1 6 numéros + 1 Player One Pocket **180F**

2 6 numéros + 1 Player One Pocket **144F** + 770 Crédits

3 11 numéros + 1 Player One Pocket **299F**

4 11 numéros + 1 Player One Pocket **239F** + 770 Crédits

Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à : Player One, BP4, 60700 Sacy-le-Grand. Téléphone : 44 69 26 26 (si vous habitez Paris-RP, composez le 16.)

(Cochez les cercles blancs)

Oui ! je m'abonne à *Player one* :

1 ○ **6 numéros : 180 F** (ou **144 F + 770 Crédits Player.**)
Tarifs pour la France Métropolitaine
DOM-TOM et Etranger : ○ + 49 F (Terre/bâteau). Envoi par avion : ○ + 96 F

2 ○ **11 numéros : 299 F** (ou **239 F + 770 Crédits Player.**)
Tarifs pour la France Métropolitaine
DOM-TOM et Etranger : ○ + 90 F (Terre/bâteau). Envoi par avion : ○ + 176 F

Je souhaite recevoir le *Player One Pocket Trucs et Astuces...**

○ SNES ○ NES Vol.1
○ GB ○ NES Vol. 2
○ MD ○ MS

* Reception 15 jours apres celle du magazine

Je joins un chèque de . . F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville : Pays :
Pseudo :
(à creer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

L'AVENTURE PLAYER ONE D'HIER ET DE DEMAIN...

Ca y est, Player One a atteint son 50e numéro ! Bel effort dans ce monde un peu fou où les zines se bousculent par dizaines sur les étals des marchands de journaux. Histoire de vous faire revivre, en résumé, l'aventure Player One, voici un dossier qui retrace les grands moments vidéo-ludiques de ces dernières années. On est partis un peu dans tous les sens, on a essayé de s'amuser et on espère que vous allez en profiter. Bonne lecture, et merci à vous.

Dossier réalisé par Chris (le sage), Ino (le vétéran) et Milouse (le jeune scarabée), sous la houlette bienveillante et ferme de Pedro (le gardien du temple) et d'Iggy (l'Iznogood de Player)

L'HISTORIQUE DES CONSOLES PAR PLAYER

Depuis ses débuts, Player One a assisté à la naissance de la plupart des consoles qui font votre bonheur aujourd'hui, mais aussi à la mort de projets pourtant prometteurs.

La Megadrive

La sortie de la Megadrive est évidemment un événement marquant. Les testeurs n'hésitent pas à parler alors de « grand spectacle » à l'écran, et de console « de rêve ». Succès commercial mérité donc...

La Game Boy

Autre console à succès testée, la Game boy. Crevette met en valeur les atouts de la machine « son prix, sa petite taille », ainsi que la quantité et la qualité des jeux.

La Super Nintendo

N° 19, la SNES sort en France. De multiples reportages sur les sorties japonaise et américaine l'avaient déjà annoncée, et il convient de marquer le coup par un dossier de 16 pages. La rédaction craque : « C'est la meilleure machine au monde », la restitution sonore est « sans égale », et les effets spéciaux « empruntés à l'arcade ». Bref, c'est « LA machine star des années 90 ».

La Lynx

Iggy, pas avare de conneries, avoue être tombé sous le charme de la Lynx lorsqu'il l'a découverte. Il la jugeait « hyper séduisante ». Plus personne n'en parle...

La GX 4000

En ce qui concerne la GX 4000, elle n'aura alimenté les rubriques que quelques numéros avant de mourir, humiliée et bradée ; n'en déplaise à Robby modèle 1991, fou des ordinateurs Amstrad, et qui voyait en elle une console ayant un bon potentiel...

La Game Gear

C'est plutôt positivement mais sans excès de passion que la Game Gear a été accueillie dans *Player One*. Il est vrai que le précédent de la Lynx, l'autre transportable bouffeuse de piles dont les jeux arrivent au compte-gouttes, oblige à la prudence.

Le Mega CD

Avec autant de défauts que de qualités, le Mega CD ne nous a pas convaincus lors de sa sortie française. Avouez que débourser 2 000 balles pour obtenir des jeux à peine supérieurs à ceux de la MD avait de quoi jeter un froid...

La Neo Geo

Certes, cette console est techniquement digne de l'arcade, mais le prix est si élevé qu'il est question de la louer à la semaine ! Enfin, la Neo CD est arrivée...

LES NOUVELLES MACHINES

La 3DO

Elle promettait beaucoup. La 3DO ne nous a satisfaits que récemment, grâce à des jeux tels Road Rash et FIFA Soccer.

La 32X

La 32X ne nous a pas déçus techniquement, mais son prix et l'arrivée simultanée de la Saturn au Japon nous a quelque peu refroidis.

La Jaguar

Atari annonce des capacités faramineuses pour sa Jaguar, et l'on parle d'« une petite bombe » peu avant sa sortie. Un an après, elle a encore tout à prouver face aux nouvelles consoles japonaises.

La Saturn et la PSX sont au Top de la technologie, mais en parlera-t-on encore dans le n°100 ?

La Saturn et la PSX

N'est-il pas un peu tôt pour dresser le bilan de ces deux machines pleines d'atouts ? Elles ont tout l'avenir devant elles (elles ne sont même pas encore sorties en France...), alors on vous en reparle dans un prochain numéro !

La gamelle !

Joli coup ! Sur une même double page, nous vous présentions le CD-Rom Super Nintendo, qui ne vit jamais le jour, ainsi qu'un certaine PlayStation. Cette dernière devait être à l'époque compatible avec la Super Nintendo ! Mais, au dernier moment, Nintendo lâcha Sony. Quant au premier, qui alimenta plusieurs pages de *Player One*, seuls quelques développeurs auront pu s'y essayer, avant que Nintendo le remplace par le projet Ultra 64.

L'Amiga CD32

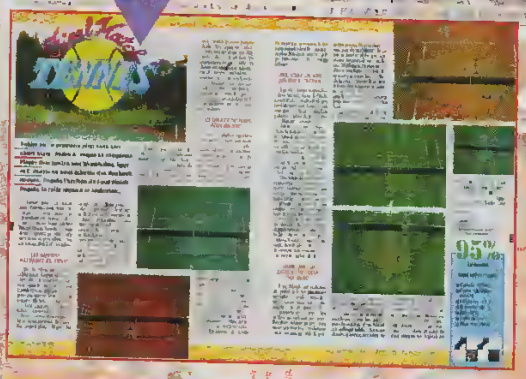
Avant même la sortie de la CD 32, nous avions émis quelques doutes quant à son avenir. Bien vu, elle a sombré dans l'oubli en quelques semaines.

LES JEUX LES PLUS PLAYER

Dans chaque numéro de Player One, il y a toujours un ou plusieurs jeux qui sortent du lot. Nous avons donc décidé, en guise d'énorme récapitulation, de choisir un jeu par numéro de Player sorti et de vous en dresser la liste.

La plupart du temps, c'est bien évidemment le jeu le mieux noté qui a été choisi mais ce n'est pas toujours le cas. L'être humain possède l'appréciable particularité de pouvoir discuter, lorsqu'il est en groupe, afin de prendre des décisions. C'est ce que nous avons fait. Précisons enfin qu'il ne s'agit donc en aucun cas d'un récapitulatif objectif des meilleurs jeux mais plutôt de nos coups de cœur mois après mois.

Player One N°11 FINAL MATCH TENNIS. L'un des meilleurs jeux de tennis existants.



Player One N°24 STREET FIGHTER II. Le meilleur jeu de baston de tous les temps n'a pas encore trouvé son maître. Qui dit mieux ?

1 **Super Mario Bros 2**
NES - 95 % (Matt)
2 **Super Marioland**
GB - 98 % (Crevette)
3 **Formation Soccer**
Nec - 96 % (Chris)
4 **Populous**
MD - 96 % (Iggy)
5 **Super Monaco GP**
MD - 95 % (Crevette)
6 **Life Force**
NES - 92 % (Wonder)
7 **Mickey, Castle of Illusion**
Master - 97 % (Crevette)
8 **Mickey, Castle of Illusion**
MD - 98 % (Crevette)
9 **Final Match Tennis**
Nec - 95 % (Iggy)
10 **Rad Gravity**
NES - 91 % (Crevette)
11 **Sonic**
MD - 96 % (Crevette)
12 **PC Kid II**
Nec - 97 % (Chris)
13 **Thunder Force III**
MD - 97 % (Iggy)
14 **Phantasy Star III**
MD - 97 % (Chris)
15 **Quackshot**
MD - 95 % (Crevette)
16 **John Madden Football**
MD - 92 % (Crevette)
17 **Star Wars**
NES - 95 % (Crevette)
18 **Jackie Chan**
NES - 94 % (Crevette)
19 **Super Mario World**
SN - 99 % (Crevette)
20 **F-Zero**
SN - 99 % (Crevette)
21 **Super Soccer**
SN - 97 % (Chris)
22 **Megaman 3**
NES - 93 % (Wonder)
23 **Super Castlevania IV**
SN - 95 % (Crevette)
24 **Street Fighter II**
SN - 97 % (Crevette)
25 **The Legend of Zelda**
SN - 99 % (Matt)

Player One N°19 SUPER MARIO WORLD. Le célébrissime Mario peut donner toute la mesure de son talent sur 16 bits.

Player One N°25 ZELDA III. Une des plus grandes aventures SNES qui mérite bien la note maximale de 99 %.

Player one N°29 FLASHBACK. Sur votre écran, les aventures d'un personnage qui semble plus vrai que nature.

Player one N°40 NBA JAM. Les fans de la NBA seront aux anges avec cette simu. de basket qui ne manque pas de peps.

26 **Road Rash II**
MD - 97 % (Chris)
27 **Super mario Kart**
SN - 96 % (Crevette)
28 **Prince of Persia**
SN - 95 % (Iggy)
29 **Flashback**
MD - 96 % (Chris)
30 **Super Star Wars**
SN - 97 % (Crevette)
31 **Tiny Toon Adventures**
SN - 98 % (Crevette)
32 **Starwing**
SN - 99 % (Crevette)
33 **Lost Vikings**
SN - 90 % (Iggy)
34 **Rocket Knight Adventures**
MD - 97 % (Crevette)
35 **Super Mario All Stars**
SN - 97 % (Crevette)
36 **Super Bomberman**
SN - 98 % (Iggy)
37 **Zelda Link's Awakening**
GB - 98 % (Yoda)
38 **Zombies**
SN - 92 % (Matt)
39 **TMHT 5**
SN - 95 % (Chris)
40 **NBA Jam**
SN/MD - 95 % (Elwood)
41 **Dune**
Mega CD - 96 % (Chris)
42 **Virtua Racing**
MD - 99 % (Crevette)
43 **Dragon Ball Z 2**
SN - 92 % (Chris)
44 **Super Metroïd**
SN - 94 % (Matt)
45 **Mortal Kombat II**
SN/MD - 94 % (Chris)
46 **F1 Pole Position 2**
SN - 95 % (Wolfen)
47 **Earthworm Jim**
SN - 98 % (Elwood)
48 **Donkey Kong Country**
SN - 99 % (Milouse)
49 **Doom**
Jaguar - 98 % (Milouse)

Player one N°47 EARTHWORM JIM. Un héros ver de terre, ce n'est pas banal. Le lombric nous étonne en faisant un carton sur SN et Megadrive.

Player one N°36 SUPER BOMBERMAN. Poser des bombes n'a jamais été aussi excitant.

Road Rash... Lovely !

Il est saignant, rock et beau, c'est Road Rash 3DO. Matt a craqué le premier et toute la rédac lui a emboité le pas. Des mois durant, la course de motos destroy d'Electronic Arts nous a captivés et seul Ridge Racer a réussi à l'éclipser quelque peu (quoique...). Depuis Bomberman, aucun jeu n'avait déclenché une pareille unanimité. Alors un tel

L'AVENTURE PLAYER ONE

En quatre ans, Player One a évolué, s'est agrandi. Nous nous sommes intéressés à des sujets divers, avons interviewé un certain nombre de personnalités...

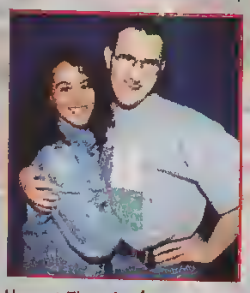
Bref, on n'est pas restés les bras croisés. Voici, après une sélection impitoyable, les sujets marquant le plus justement l'histoire de ces cinquante numéros de *Player One*.

« Télévisator », c'était le bon temps ! On travaillait en équipe, main dans la main !

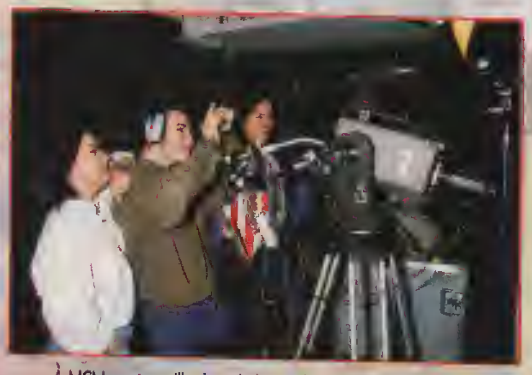
Le statut de présentateur vedette peut avoir certains avantages. N'est-ce pas Elwood ?

Player One communique

Ça a commencé tout doucement, avec un 3615 Player One, puis une émission assez anecdotique, sur FR3 (« T'empêches tout le monde de zapper ? » ça vous rappelle quelque chose ? À nous non plus). Puis, « Télévisator 2 » est arrivé, ainsi que l'émission « Player One » sur MCM, et les choses sérieuses ont véritablement commencé. Si la première émission n'existe plus, celle du câble s'est en revanche étoffée. On y parle non seulement de jeux sur consoles mais également de produits PC, de mangas, de ciné... de tout ce qu'on aime, quoi.



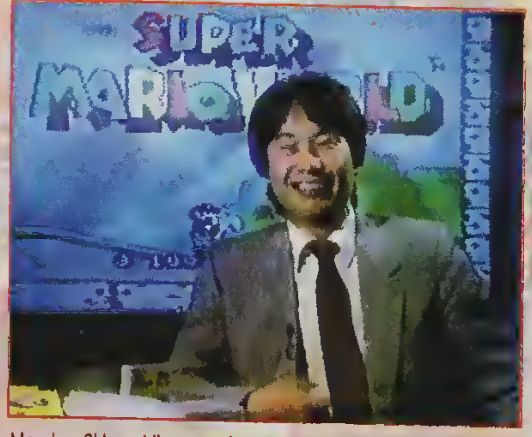
Ness et Elwood présentent « Player One » sur MCM.



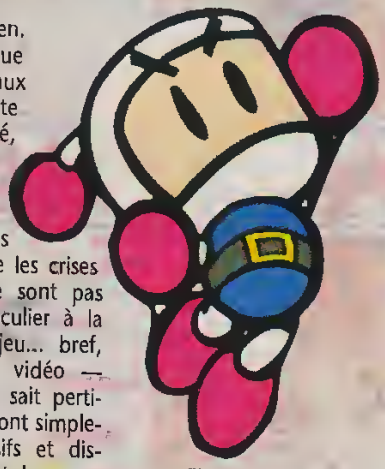
À MCM, on travaille dans la bonne humeur, et on reste pro.

Player interviewe « la haute »

Ici, à *Player*, on a des relations. On connaît du beau monde, nous. Un ministre de la Culture (ex-ministre maintenant mais ne chipotons pas !), un des plus grands développeurs de jeux vidéo, un médecin spécialiste... On ne se refuse rien. Et c'est ainsi que l'on redonne aux jeux vidéo toute leur légitimité, en démontrant que « le jeu vidéo n'est pas pervers », que les crises d'épilepsie ne sont pas dues en particulier à la pratique du jeu... bref, que les jeux vidéo — comme on le sait pertinemment — sont simplement inoffensifs et distrayants. Il suffit de ne pas en abuser...



Monsieur Shigeru Miyamoto, dans toute sa souriante splendeur.



Mister Jack, le regard franc et le tronc droit.

Le dossier Bomberman

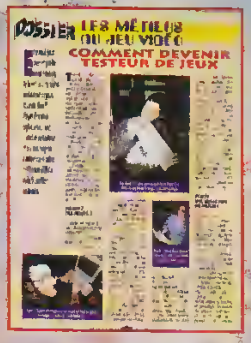
Parmi tous les dossiers que nous avons réalisés sur les jeux, il en est un que nous apprécions tout spécialement : celui sur Super Bomberman. La truculence d'Iggy a transformé ce dossier de dix pages en un véritable chef-d'œuvre dans lequel se reflète de manière très fidèle l'esprit de l'équipe de *Player*. Nous adresserons une pensée toute particulière à la création du lexique français-Bomberman, désormais passé dans la légende vidéoludique.

Lors du concours Bomberman, il n'y a plus eu ni confrères ni amis. Seule la rage de vaincre est restée.

Créer un jeu réclame un travail global de grande envergure.

Les métiers du jeu vidéo

Vous parler de jeux, c'est bien gentil, mais pouvoir vous parler en détail de tous les métiers qui gravitent autour de ceux-ci,



Tester des jeux, vous en rêvez ?

Service fab, secrétariat de rédaction... Que de boulot !

Admirez Chris en pleine concentration ! C'est un spectacle rare et d'une beauté étrange. Pourtant Chris va faire exploser comme les autres par Elwood !

c'est encore mieux (en tout cas ça change un peu). Vous avez pu ainsi mieux vous rendre compte de tout ce que la création et le test d'un jeu impliquaient. Intéressant pour tous ceux — on sait que vous êtes nombreux — qui ont le désir d'intégrer ce milieu.

Et une double couverture, vous aviez déjà vu ça ?

Petit clin d'œil au numéro 45 de *Player One*, qui vous proposait deux couv différentes juste comme ça, pour le plaisir de marquer le quatrième anniversaire par un numéro « collector ». Ça en jette et ça marque l'exception. Et puis pour une fois, vous aurez dû, le même mois, faire votre choix entre deux magazines au contenu identique. Le leitmotiv ? Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué.

Les fans auront eu le choix entre Mortal Kombat et JC Van Damme (bien entouré).

LE MONDE DES PLAYER

Player One a généré le développement d'autres mags : ***NINTENDO PLAYER***. NP redevient bimestriel, prend le nom d'**Ultra Player** pour vous proposer toujours plus de tests complets sur des jeux sélectionnés sans pitié.

SEGA PLAYER. Professionnel et ludique, ce hors-série propose des sujets et des reportages sur l'univers Sega et des tests de jeux.

MPC. Ex-PC Player, MPC concerne exclusivement l'univers PC. Il vous présente chaque mois les tests des meilleurs jeux ainsi que des reportages, des bidouilles, etc.

GRIFFES DE PLAYERS

Les signatures des rédacteurs de Player One sont une des particularités du magazine. Voici, en guise de séquence nostalgie, les bons mots de certains. Ça ne sert à rien, sorti du contexte ça ne veut parfois plus rien dire, mais c'est rigolo et assez révélateur d'un caractère.

Crevette ne doute de rien

Ramco crevette.
Crevette, le Warren Beatty de la rédaction.
Crevette, aime Mickey, l'ange et l'eau.
Crevette, qui a quand même réussi à placer dix-sept parenthèses dans son texte... Bel effort, non ?

El Didou, humoriste

El Didou, il a su.
El Didou, on n'appelle ?
El Didou, salue tous les lecteurs de Marthinique.

Little Big Marc, faiseur de bons mots

Little Big Marc, habite à Sceaux (92).
Little Big Marc tétrigonométrograde.

Wolfen, le cocks

Wolfen...
Wolfen NEX.

Chris, « pourquoi faire simple ? »

Chris, et si Dieu nous envoyait la bat-manne ?
Chris, vit une véritable cariatys ludique.
Chris, manie le madré homoncule sans musser son plaisir.
Chris, compatit (et pas encore revenu).
Chris, se demande quelles gênes les généreux génies génèrent.
Chris, perd son âme dans les yeux pers des hourris.

Iggy, narcissique complexé

Iggy, ne comprend pas pourquoi on l'appelle Baloo (alors qu'il n'est pas gros, tout juste enveloppé).

Iggy, dit face de tout.
Iggy, le boucher d'[illegible]
Iggy, qui, s'il était [illegible] et avait trente [illegible] pourrait pr[illegible] à Mortauck.
Iggy, mais appelez-[illegible] le Mollifiant.

LE TEAM PLAYER

Les membres fondateurs (ça rajeunit pas !)

Avant la belle aventure *Player One*, il y eut celle d'*Amstrad cent pour cent*. Les premières personnes à écrire dans *Player* faisaient, dans leur grande majorité, partie de l'équipe de ce désormais défunt magazine. Deux exceptions cependant : Iggy et Crevette.

Ce qu'ils sont devenus

La plupart des « fondateurs » signent toujours dans le journal. Pedro, Matt, Chris, Robby et Inoshiro répondent, courageux et pugnaces, toujours présents... De vrais grognards ! Les benjamins de cette époque n'étaient autres que Iggy, devenu depuis rédac chef (grâce à d'affreux complots et manigances, on s'en doute !) et Crevette, alias Cyril Drevet. L'ex « ami des petits » a écrit, pendant une bonne trentaine de numéros, l'essentiel des pages de *Player*. Depuis, il nous a lâchement abandonnés pour les vertes vallées de larmes de la télévision. Ayant rejoint le « Club Dorothée », il y anime une rubrique d'infos pour les « kids ». Aux dernières nouvelles, il s'apprêterait à entrer dans la grande famille des chanteurs de AB Prods. Quant à Wolfen (également surnommé Stonehenge) et Wonder, ils n'ont rejoint le canard qu'au bout de quelques numéros.

La nouvelle équipe

Une chose est sûre, il n'y a pas d'école pour arriver à ce métier. Pour preuve ce que faisaient les plus récents des rédacteurs de *Player* à la sortie du premier numéro.

DIDOU : En classe de terminale à cette époque, il prétend qu'il jouait alors avec une NES. On ne le croit évidemment pas, Didou étant le spécialiste de la fabulation et des farces foireuses (surtout téléphoniques !).

STEF LE FLOU : Ne veut rien avouer sur ce qu'il convient d'appeler la période floue de Stef le Flou. On a quand même su par Bubu (dont il a fait la connaissance à ce moment) qu'il possédait une Megadrive. Même Milouse, qui le fréquentait déjà depuis quelques années, est incapable de s'en souvenir.

BUBU . Alors que, contre toute attente, il avait réussi à atteindre le niveau terminale, il sombra à cette époque dans l'enfer de la Megadrive... et a même reconnu en être ravi.

MILOUSE : En première, il n'était pas encore tombé dans le monde des consoles, ou plutôt n'y était pas retombé depuis ses consoles antiques dont il ne se rappelle même plus le nom ! Il ne jurait que par l'Amiga.

ELWOOD : Lui aussi en fin de secondaire. Il possédait un bel ordinateur Amstrad. En matière de consoles de jeu, il était le disciple de Chris qui, la nuit, exhibait ses consoles Nec et Megadrive à son pote émerveillé.

MAGIC SAM : Le plus jeune rédacteur de *Player One* rentrait en seconde. Alors qu'il venait tout juste de troquer son Amstrad contre une Megadrive, c'est lui qui avait demandé à aller en internat. Etait-ce pour les ambiances de chambrées viriles ou pour avoir la joie d'utililiser sa Game Boy toute neuve ?

MAHALIA : À l'époque, la mignonne de la rédac ne pouponnait pas encore mais elle travaillait déjà d'arrache-pied pour la radio Maxximum.

LITTLE BIG MARC : Déjà au boulot, il faisait l'andouille comme d'hab, mais chez *Micro News*. Les anciens le connaissent sous le nom de plume (entre autres) de Prof ST et Doc Amiga.

Quelle équipe ! Dans le sens des aiguilles d'une montre en partant du bas : Bubu, Milouse, Didou, Ino, Stef, Chris, Iggy, Lole (miss hotline), Wolfen, Pedro et Matt. Vous avez toujours envie de bosser à Player ?

Dans l'ordre d'apparition à l'écran (roulements de tambour) : Didou, Chris, Stef, Wolfen et Bubu. Applaudissements s'il vous plaît !

LE FUTUR ?

MC Yas, 14 ans, mascotte : Il a menacé de grandir si on ne vous disait pas qu'il entrait en 6e quand il acheta le premier *Player One*.

LE CAS ROBBY

Robby est vraiment un cas à part. Fondateur d'*Amstrad cent pour cent*, ce super-pro du jeu vidéo a quitté MSE (la société d'édition de *Player*) après des années de bons et loyaux services pour travailler chez *Consoles+*, puis *Joypad*.

Ayant fait le tour du milieu, il termine sa révolution en revenant bosser à *Player*. Là, il retrouve son ami David, un reporter redoutable dont la petite taille n'a d'égal que l'amour immodéré qu'il porte à David Perry, aux jeux vidéo, à la formule 1 et aux femmes (dans le désordre !).

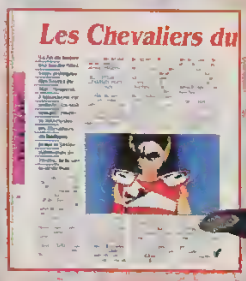
PLAYER ET LES MANGAS

Dès son numéro 1, Player ouvrait ses colonnes aux mangas. Une histoire d'amour ancienne résumée ci-dessous...

Les observateurs attentifs l'auront sans doute remarqué : à *Player*, on aime particulièrement les mangas ! Dans ces conditions, ça nous fait plutôt rigoler de voir la précipitation avec laquelle les autres mags de jeux vidéo se découvrent un intérêt subit pour les DA et BD nippons. Certains font de vraies prouesses dans le genre « on en fait des tonnes pour montrer qu'on les aime aussi, ces mangas ». Rions.

En ce qui nous concerne, c'est donc dès notre tout premier numéro que nous consacrions deux pages à... Dragon Ball ! Quelques mois plus tard, en avril 91, *Player* publiait un poster du film *Akira*, lequel DA était parrainé par notre magazine pour sa sortie dans les salles françaises. La même année vous élisiez *DBZ*... meilleur dessin animé de l'année ! En mai 92, *Player* incluait un poster DBZ réalisé par une lectrice, Perrine Rogier, qui faisait ainsi son entrée dans l'histoire. Ensuite, tout s'accélère... *Player* parraine les éditions françaises de *Dragon Ball* et de *Ranma 1/2* (une série que qui sera accueillie dans nos colonnes pendant six numéros), les présentations de mangas se multiplient, bref *Player*, c'est bien le zine des consoles ET des mangas ! L'avenir vous réserve de jolies surprises. À très bientôt !

Dès 1991, *Player One* soutient la japanimation en consacrant deux pages pleines au dessin animé *Akira*.



Player n°2 : Les Chevaliers du Zodiaque.

CINÉ ET BÉDÉ

Player s'est aussi attaché dès ses origines à aborder le cinéma et la bande dessinée. La rédaction remet chaque année à Angoulême le Prix du meilleur jeune illustrateur. À ce jour, Claire Wendling, Enrico Marini et Gess ont été élus. Parallèlement, *Player* « parraine » des films comme *Alien 3*, *Demolition Man*, *True Lies* ou *Stargate*.

Enfin, nous essayons de rencontrer le plus souvent possible les artistes et auteurs qui vous / nous intéressent. Des personnalités telles que Sam Raimi, Clive Barker, Russell Mulcahy, Margerin, Bilal, James Cameron se sont exprimées dans *Player* !

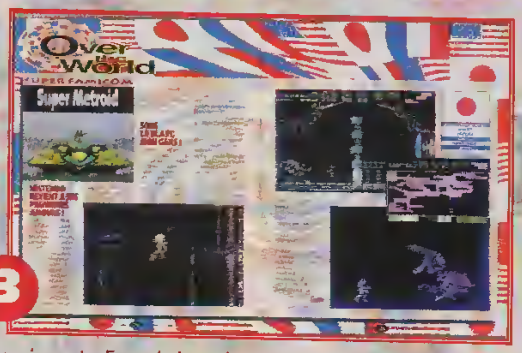
Alien 3, le 1er film parrainé par *Player*.

L'ÉVOLUTION DE LA MAQUETTE

Un magazine se doit de changer, d'évoluer. C'est vrai au niveau du fond, ça l'est également en ce qui concerne la forme.

1

2



3

4

Pour vous montrer combien une rubrique peut changer à mesure que s'enchaînent les numéros.

Player n° 3
Apparition de Made in Japan.

Player n° 15
Made in Japan se scinde en deux parties : News in Japan, qui parle des titres prévus sur les prochains mois, et En vitrine à Tokyo, qui présente les meilleurs jeux sortis au Japon.

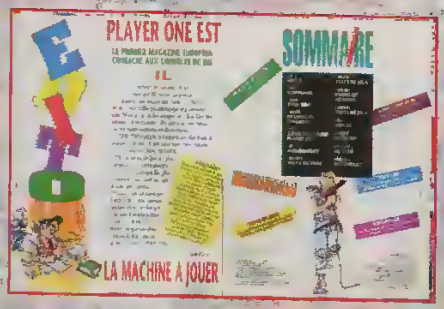
Player n° 28
Face à l'affluence des jeux américains, Made in Japan devient Over the World et change de look.

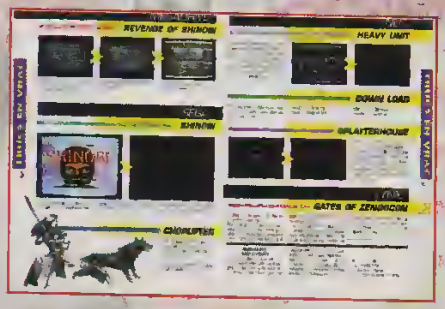
Player n° 41
Nouveau relookage de Over the World.

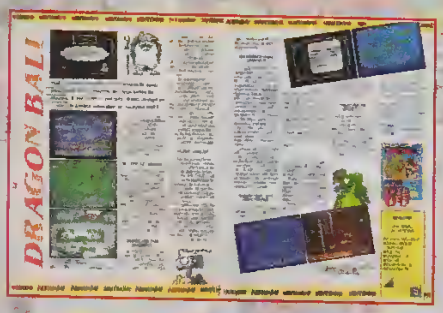
Player n° 49
Over the World, la rubrique telle que vous l'explorez maintenant.

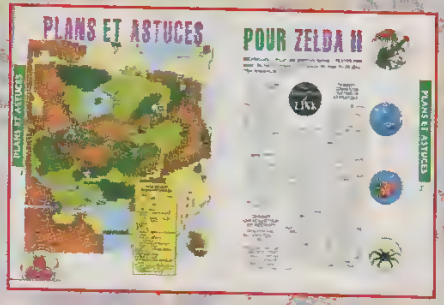
REVIVAL PLAYER ONE

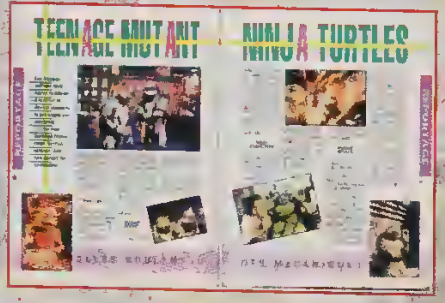
Saurez-vous reconnaître vos rubriques favorites telles qu'elles se présentaient dans le numéro 1 ?











ILS ONT LU L'AVENIR !

Milouse, Ino et Chris vous dévoilent le sommaire de Player One n° 100, qui paraîtra en septembre 1998.

REPORTAGE « DBZ 8 CRÈVE L'ÉCRAN ! »

Inoshiro a perdu un œil en testant pour vous DBZ B équipé du tout nouveau casque de réalité virtuelle dynamique de chez Virtua Player. Son verdict : « Un casque à acheter les yeux crevés. »

ASTUCES & MAGOUILLES

Comment se procurer *Player One* pour pas un écu, quels médicaments choisir pour améliorer son score à Ridge Racer III, comment faire semblant d'arrêter la bière ? Bref, toutes les choses de la vie.

DOSSIER N° 100 « ON EXISTE ENCORE »

Player One fête son centième numéro... « Souvenez-vous », par Michel Drucker.

CONCOURS « LE DÉFI »

Les trente meilleurs d'entre vous au cours de la partie de Trick Fighter III L organisée sur le réseau *Player One* le mercredi 15 septembre, à 15 heures, gagneront le CD « Mes plus belles blagues, ou comment compter parmi les trente meilleurs du concours mensuel de Trick Fighter III L » de Christophe Delpierre.

TEST « RIDGE RACER III »

Deux ans après la sortie de Ridge Racer II sur PSX, cette nouvelle mouture de Namco a pour but d'exploiter les capacités de la dernière console de chez Sony.

L' HyperStation voit enfin apparaître la version RV de ce hit.

Après avoir branché un ou plusieurs des seize casques HyperSight que peut supporter votre HS, vous lancez la première course. Immédiatement, vous sentez la différence par rapport à Ridge Racer II sur PSX équipé d'un casque VirtualStation bien plus lourd. Fini le mal de cou après deux heures de jeu. Restons dans les avantages du nouveau casque, sachez que les deux écrans 180° placés en face de chaque œil permettent de surveiller de plus près les concurrents lors des dépassements.

Et pour en finir avec le hard, rappelons que le volant WheelStation de la PSX est totalement compatible avec la HS ; vous n'aurez donc pas à vous ruiner si vous êtes déjà fidèle à la série.

Dans le jeu lui-même, Ridge Racer III n'est pas fondamentalement différent de son prédécesseur. Profitant de la jouabilité parfaite, vous pourrez vous laisser griser sur l'un des 17 « circuits » proposés. Comme nous, vous vous laisserez surement tenter par un petit tour à 300 km/h sur les Champs-Élysées, à 3 heures du mat. Si vous êtes suffisamment doué, vous pourrez passer à plus de 300 km/h sous l'Arc de triomphe. Cela ouvrira une nouvelle portion de 3 km sur ce circuit, portant sa longueur totale à 8 km ! Est-il vraiment besoin de parler de la réalisation sachant que le jeu tourne sur HS ? On ne voit pas ce qui manque par rapport à la réalité ! Tout juste un rendu métallique un peu trop prononcé, comme toujours avec les jeux 3D. Mais pensez à ce qui se faisait il y a à peine deux ans, et vous ne vous poserez plus de questions...

Disponible en chargement sur le câble. Démo gratuite, jeu complet : 32 écus.

JOSEPH VOODOO BOP

Ce grand sorcier vaudou a quitté l'île d'Haïti pour visiter l'Europe. Pour nous, il décrypte l'avenir dans une flaque de sang de poulet. « Je vois une image diffuse, trouble. Ah ! ça s'arrange ! Oui, on dirait une de ces machines à jouer que vous m'avez présentées... Ah ! je reconnais la couverture de votre revue ! J'y lis "Exclusif ! le premier test de l'Ultra 256' ! La suite est confuse... Je vois un numéro épais comme un Bottin, c'est le numéro... ! *(Il s'énerve.)* Mumbo-jumbo ! Goo-goo muck ! Gri-gri-jhuju ! » Le reste est incompréhensible.

MADAME IRMA

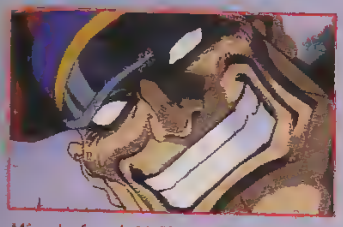
Venue de Roumanie, elle pratique son art à Paris, place de la République. . En direct de sa boule de cristal (hem !) : « Je vois une grrand changement dans votrre jourrnal. . Un nouveau chef. Un petit homme loubrrique qui le métamorphose petit à petit. Il crroit avoir eu une révélation à Las Vegas. Et il change le nom de votrrre jourrnal en "Sexy Playeurr" ! Son grrand ami qui fait du brruit est à ses côtés... *(Ndlr : Rooby !)* Pour la suite, c'est deux cents francs... »

Reportage

SF II LE DESSIN ANIMÉ !

Enfin, le laser-disc du DA « Street Fighter II » est disponible ! Inoshiro, Chris et Didou l'ont vu !

Imaginez le délire : les Japonais ont réalisé pour le cinéma un long métrage (cent deux minutes !) inspiré du meilleur jeu de baston de tous les temps, la vraie légende de l'arcade : le Street Fighter II de Capcom ! Au pays du Soleil-Levant, les Nippons l'ont découvert cet été. Les échos positifs recueillis par nos espions à Tokyo nous avaient survoltés... Chris, l'homme du *Livre sacré SF II*, subissait de véritables crises de démence, devenant de temps à autre complètement amok. Même El Didou, notre jovial boute-en-train, manifestait des signes d'impatience... Jusqu'à aujourd'hui, jour sublime de la révélation !



Même les fans de M. Bison (Vega au Japon) seront sidérés par sa puissance légendaire.

DES SCÈNES SUBLIMES

Le film raconte (ô surprise !) l'affrontement qui oppose l'abominable Bison et ses sbires (Vega, Balrog, Sagat) aux héros de l'Ordre et du Bien (Ryu, Ken, Chun-Li)... Tous les persos de Super SF II sont de l'empoignade. La fluidité de l'animation devrait

Malgré sa force, Ken Masters sera littéralement éreinté par M. Bison.

Le verdict d'El Didou

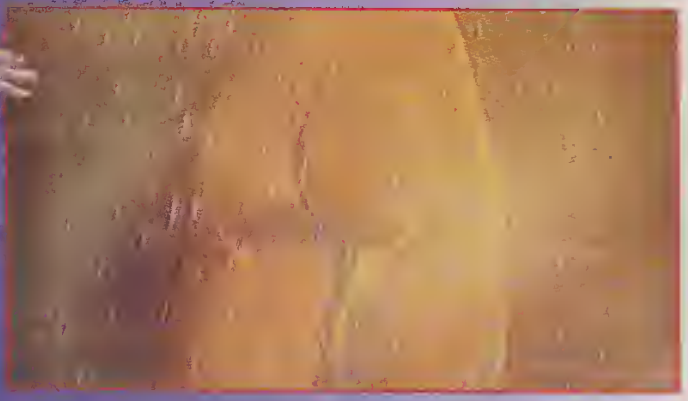
« Bon, Ino, tu te calmes un peu... Oui, je vais te le donner mon avis, mais laisse-moi cinq minutes pour souffler...
Bon, enfin bref, *Street Fighter II* le DA m'a abasourdi durant les premières minutes (le combat Sagat contre Ryu) et endormi pendant les dix suivantes. Ensuite, j'ai été réveillé par les grognements obscènes et le souffle rauque d'Ino durant le torride affrontement de Chun-Li et Vega ! Voilà, en quelques mots, ce que je pense : c'est chouette mais il n'y a pas assez de combats à mon goût. Qui m'a traité de gros bourrin ? »

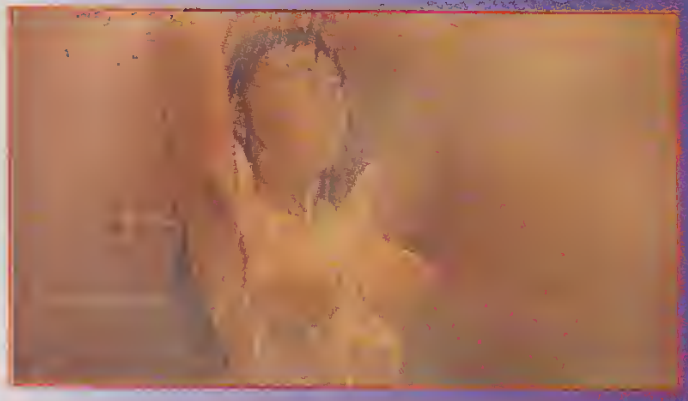
enthousiasmer les fans de DA les plus exigeants. On applaudira le respect absolu avec lequel les persos ont été traités. De même, la dimension homérique de certains pugilats stupéfiera les « street fighters » les plus fanatiques ! Bref, quelles que soient les qualités du film l've, c'est ce DA qui constitue le VRAI film *Street Fighter*. On regrettera seulement la fin, plutôt molle comparé au reste.

Le DA SF II est importé par Tonkam.

CHUN-LI DÉVOILÉE !

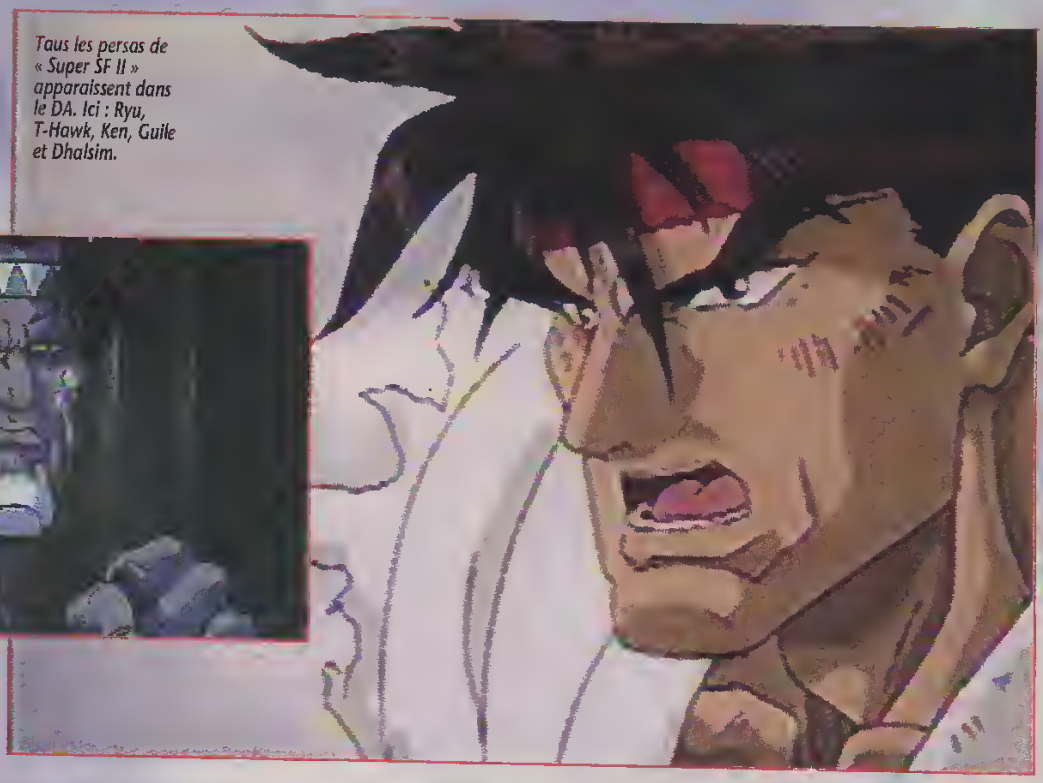
L'avantage du DA, c'est qu'il permet de découvrir la vie privée des « street fighters ». On découvre ainsi que Chun-Li est très proche de Guile ! Cela dit, ses fans seront à la fête puisqu'elle participe à plusieurs des scènes clés du film !



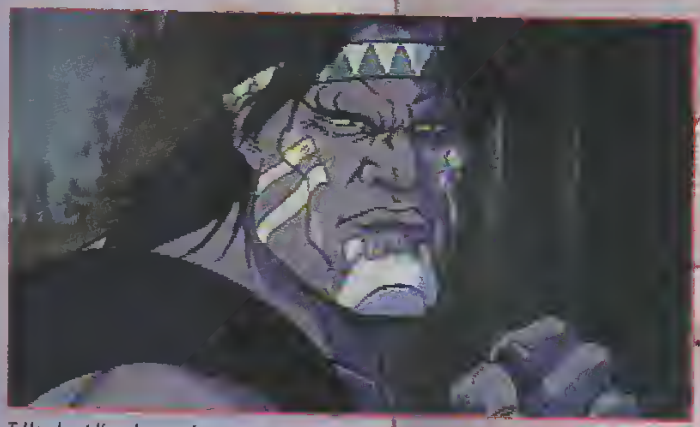


Chun-Li sous la douche ! Une scène d'anthologie qui nous a bouleversés et émus ! Hélas, cette scène de bonheur va tourner au drame avec l'arrivée de Vega (au Japon : Balrog).

Le combat sanglant et sauvage qui suit met à rude épreuve la jolie Chun-Li. Vega révèle qu'il aime vraiment le sang ! Surtout quand il s'agit de celui des autres !!!



Tous les persos de « Super SF II » apparaissent dans le DA. Ici : Ryu, T-Hawk, Ken, Guile et Dhalsim.



T-Hawk est l'un des nombreux persos « secondaires » du film.

Ken Masters et madame !

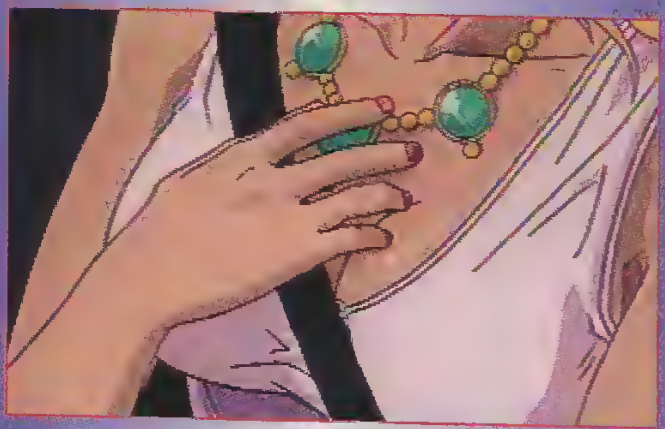
Guile, en prend plein dans la tranche !

Dhalsim prouve ses super capacités !

Gauki fait même une apparition.

QUIZ

Ami lecteur, sauras-tu découvrir à qui appartiennent ces jolis attributs ?



Solution :
1 : à madame Masters (les seins)
2 : à Chun-Li

L'avis de Chris

« Depuis juillet, j'entendais parler du DA *SF II*. J'ai attendu six mois, six longs mois avant de voir la pochette (magnifique) de ce dessin animé dont je rêvais toutes les nuits. Et puis le jour magique est arrivé. Saint-Ino s'est pointé, les cheveux en broussaille et le sourire narquois, et c'est comme si un esprit sacré était venu à ma rencontre, un Laser-disc remplaçant son habituelle auréole. Après avoir visionné cet objet de désir, ma fougue s'est quelque peu assagie. Le DA est bon, mais il n'est pas parfait (la fin, en particulier, m'a un peu déçu). Enfin bon, certains grands moments, comme le combat Chun-Li/Vega ou l'apparition de Cammy, sont vraiment excellents, et tout fan du jeu reste invariablement les yeux scotchés à l'écran. J'en ai encore le regard brouillé de bonheur... »

Reportage MANGAS !

Comme tous les mois, *Player One* a la joie de vous présenter sa sélection d'ouvrages sublimes venus du Japon. C'est bel et bon et c'est avec Chun-Li !

Délassement pour les héros de « SF II ».

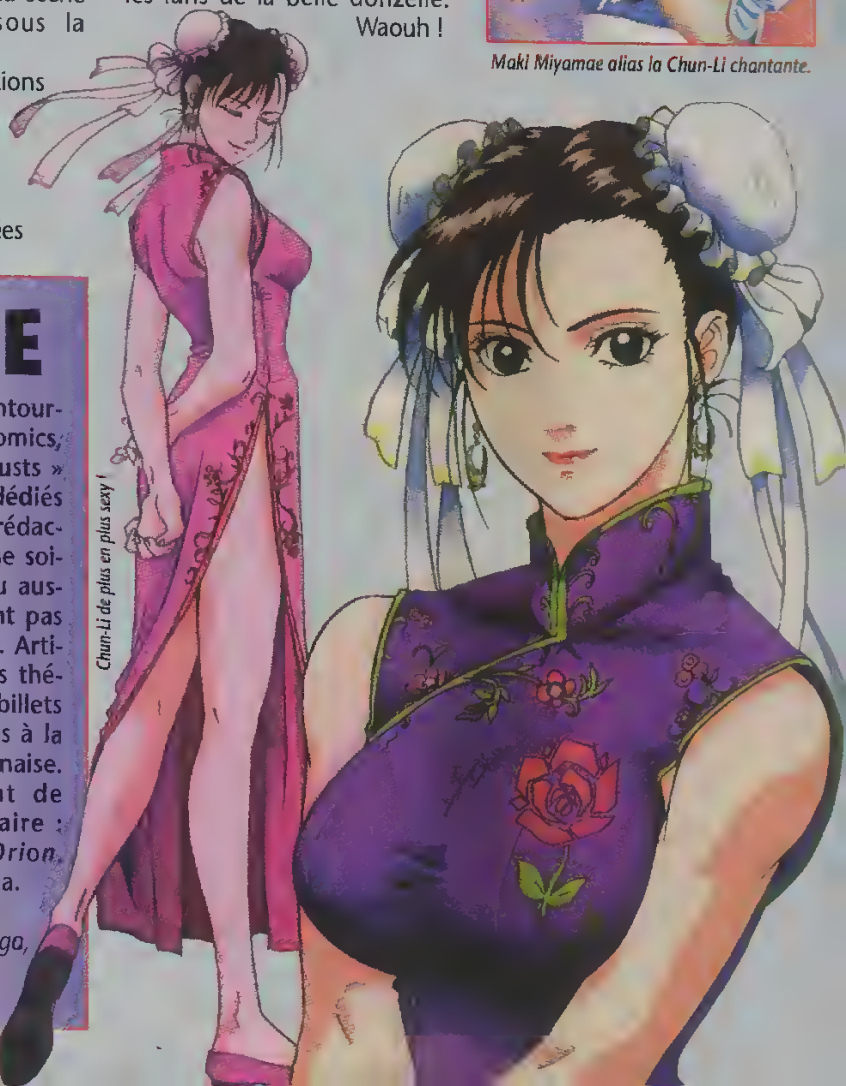
« The Magnificent World of Chun-Li »

Maki Miyamae alias la Chun-Li chantante.

J'imagine que les pages sur le DA *SF II* vous ont quelque peu émus. Histoire de ne pas traumatiser les plus sanguins d'entre vous, nous effectuerons une transition tout en charme et douceur, ce grâce à la participation exceptionnelle, amicale et sensuelle de...

CHUN-LI !

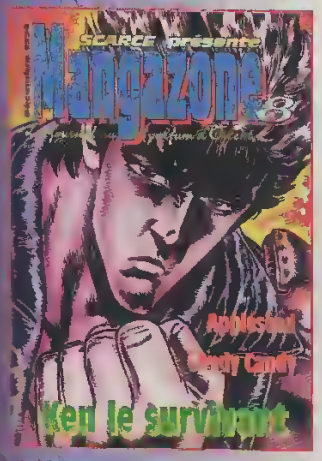
Un livre tout entier dédié à la sublime héroïne de Street Fighter II... Imaginez le pied ! D'ailleurs, nous nous l'arrachons ! Ce joli bouquin comprend une première partie consacrée aux scènes du DA *SF II* où apparaît la Chinoise. On retiendra surtout la scène où elle apparaît sous la douche... Torride ! Suivent des présentations des maquettes, pano plies, CD et autres consacrés à l'adorable Chun-Li. Une sélection d'illustrations très variées (croquis, études pour le DA) et même comiques complètent l'affaire. Sans aucun doute, il s'agit bel et bien d'un ouvrage essentiel, que dis-je vital, pour les fans de la belle donzelle. Waouh !



Chun-Li de plus en plus sexy !

MANGAZONE

Publié par l'association Saga, qui édite aussi l'incontournable fanzine *Scorce*, LA référence en matière de comics, *Mangazone* est incontestablement un des trois « musts » (avec *Tsunami* et *AnimeLand*) en matière de zines dédiés mangas/japanimation. L'approche très sérieuse des rédacteurs, la mise en page soignée (quoiqu'un peu austère) ne surprendront pas les lecteurs de *Scarce*. Articles de fond, dossiers thématiques, critiques, billets d'humeur sont dédiés à la bande dessinée japonaise. Le numéro 8 vient de paraître. Au sommaire : *Ken, Appleseed, Orion, Condy*, Inoshiro Honda.



Écrire à Mangazone, Saga, 3, sq. E. Moreau, 91000 Evry.

« OH MY GODDESS »

Est un agréable manga de Kosuke Fujishima traduit en américain par Dark Horse Comics. L'histoire raconte les aventures étranges et comiques vécues par un jeune lycéen qui rencontre une... déesse ! Malheureusement pour lui, toutes les créatures fantastiques ne sont pas aussi bienveillantes... Cette série agréable, enlevée et bien faite devrait garantir de bons moments à tous les amoureux (filles et garçons) des mangas.

© Kosuke Fujishima 1995.

Un persa fantastique de « Oh my Gaddess ».

© Kosuke Fujishima 1995.

Une déesse vraiment charmante !

Le LD « SF II » et les bédés présentés dans ces pages sont tous disponibles en import chez Tonkam, Paris.

© Shô Fumimura & Ryôchi Ikegami 1995.

L'hyperréalisme de « Sanctuary ».

© Shô Fumimura & Ryôchi Ikegami 1995.

L'ambiance violente de « Sanctuary ».

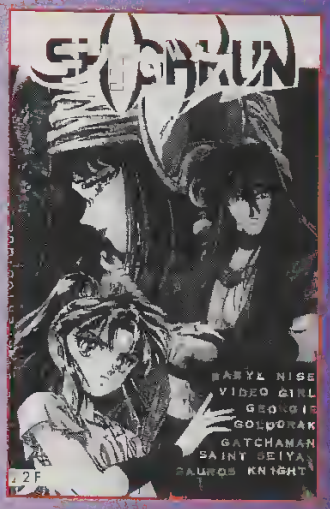
« SANCTUARY »

Changeons complètement de style avec cette sombre histoire de yakuzas (les gangsters japonais). Cette série apparemment « sérieuse » et ultra-réaliste s'adresse de manière très claire à un public ado voire adulte. Foncez donc sans tarder découvrir cet autre genre de manga, à des années-lumière de *DBZ* !
En plus, bonne nouvelle : les éditions Glénat annoncent une édition française pour la fin de l'année 1995.

SHOGAKUN

Dans un genre complètement différent de *Mangazone*, voici *Shogakun*, un nouveau venu dans le monde du 'zine qui vient de publier son second numéro.
L'aspect ultra-pauvre, *Shogakun* est photocopié en N&B et rappelle les zines de cinéma du début des années 80 ! Ne soyez surtout pas rebutés par l'aspect de ce *Shogakun* car les textes sont littéralement réjouissants ! Le délire de certains des articles nous a d'ailleurs plongé dans une joie féroce ! Nous vous invitons donc à découvrir ce 'zine aussi sympa que « fan ». Au sommaire du dernier paru : BD Expo, la Gagaballie, *Bubble Crisi*, *Gunnm*...

Contacter : Shogakun c/o E. Chantel, 3, rue Rossignol, 63100 Clermont-Ferrand.



Reportage

L'ANTRE DE LA FOLIE

Cool ! Nous fêtons ce mois-ci le retour de John Carpenter, un des meilleurs metteurs en scène du cinéma fantastique moderne. *Player* a vu son dernier film, *L'Antre de la folie*. Nous en sommes revenus... impressionnés !

John Carpenter est un cas à part. Ce cinéaste a signé certains des films les plus délirants de ces dernières années, des pépites comme *Dork Star, Assaut, La Nuit des mosques, Fog, New York 1997, Christine, The Thing, Les Aventures de Jack Burton, Starman, Prince des ténèbres, Invasion Los Angeles, Mémoires d'un homme invisible* et... *L'Antre de la folie* ! Bref, Carpenter est un bon, une valeur sûre !

Elle rit de se voir figurer dans le dernier film de John carpenter, le maître du Fantastique !

LOVECRAFT

L'ombre de l'écrivain est omniprésente tout au long du film. L'histoire raconte comment un détective privé (Sam Neill, le paléontologue de *Jurassic Park*) va être chargé par un éditeur (Charlton Heston) de retrouver l'auteur de romans fantastiques bestsellers qui a disparu dans une « warp zone » de la Nouvelle Angleterre. Pendant que les fans du romancier semblent frappés de démence collective, le privé va découvrir que les riants paysages du Maine recèlent — comme le savent les lecteurs de Lovecraft — des abominations impies qui vont l'entraîner au-delà de la folie et de l'horreur !

DÉMENCE

C'est avec une joie féroce que nous accueillons cet *Antre de la folie*. Le style du film ne devrait pas surprendre les amateurs de Carpenter. Le scénario, riche en rebondissements, contient des idées très originales, que l'excellente distribution met parfaitement en valeur. Certes, il ne s'agit peut-être pas du *2001* du film d'horreur que promettait Carpenter pendant le tournage mais, par Dagon, que c'est BON !

« L'Antre de la folie », sortie le 8 février.

Sam Neill va sombrer peu à peu dans la folie. Mais est-ce vraiment de la folie ?

« L'Antre de la folie » au quand un livre devient un passage vers une autre dimension.

Peu à peu, l'horreur envahit le quotidien de Sam Neill dans « L'Antre de la folie ».

Mortal Kombat !

Le film tiré des célèbres et sanglants beat them up sortira aux USA en mai. En France, ce sera le 13 juillet !
En attendant, on vous laisse apprécier ces photos de Rayden (Christophe Lambert) flanqué de Liu Kang.

SIN CITY, LA BÉDÉ QUI TUE !

Plus fort que *Crying Freeman, Léon* et *Pulp Fiction* réunis, voici enfin le premier volume du *Sin City* de Frank Miller... en français s'il vous plaît !

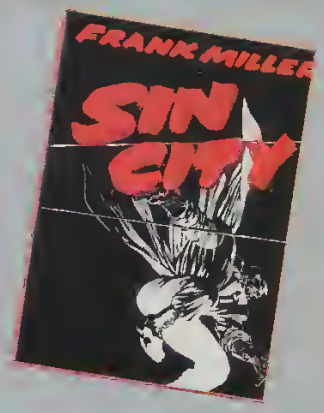
Passez votre chemin si vous affectionnez les distractions de fillette car le bouquin dont nous allons parler ne s'adresse qu'aux durs à cuire ! Il s'agit du dernier album en date signé par Frank Miller à connaître les honneurs d'une version française. Cela s'appelle *Sin City* (*La Cité du péché*) et c'est puissant comme une giclée de balles dum-dum !

MILLER

Cela dit, un peu d'histoire s'impose puisque l'auteur dont nous parlons ce mois-ci, s'est imposé en quelques années comme un des géants de l'histoire des comic-books. Jeune dessinateur, Frank Miller est chargé à la fin des années 70 d'un super-héros sur le déclin, Daredevil, l'homme sans peur. Miller réussit rapidement à obtenir des éditions Marvel le privilège rare de s'occuper à la fois du dessin et des textes de la série... En quelques années, Miller transforme, modernise, ressuscite le héros, tout en construisant les fondations du comic-book de super-héros contemporains. Une vraie révolution, aussi bien thématique que formelle ! Passant chez D.C. Comics, l'éditeur de *Batman*, Miller compose la mini-série *Ronin* (1983/84), dans laquelle il fusionne la bédé de science-fiction à la Mœbius avec le manga ! Car Miller est un des précurseurs occidentaux du manga ! En plus d'assimiler des influences évidentes (*Ronin*, les ninjas et les arts martiaux de *Daredevil* et de *Wolverine*), il dessine, enthousiaste, les couvertures de l'édition américaine de *Lone Wolf and Cub* (*Kozure Ogami*), le manga classique à l'origine des six films de la série *Baby Cart*. Continuant sur sa lancée, Miller livre d'année en année des brûlots, classiques instantanés, qui ont pour nom (sélection) : *Dark Knight*, *Elektra Assassin*, *Batman : Year One*, *Liberty*, *Hard Boiled*, etc. Il fréquente un peu les milieux hollywoodiens et écrit les scripts de *Robocop 2* et 3. Las ! Son univers ultra-violent et paranoïaque ne peut qu'être trahi par le cinéma. L'auteur choisit donc de revenir à la bédé avec... *Sin City* !

L'ENFER !

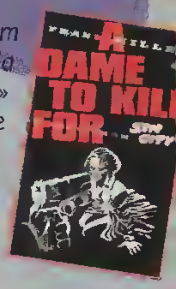
Ce qui nous amène donc au livre qui nous intéresse aujourd'hui : *Sin City* ! Rare que le personnage principal d'une bédé soit une ville... C'est pourtant le cas, avec Basin City, la capitale du stupre des USA, surnommée à juste titre *Sin City*. Miller y situe une terrible histoire de vengeance, où Marv, une brute à qui la vie n'a jamais fait de cadeau, détruit tous ceux qui ont participé au meurtre de Goldie, le seul être qui ait fait preuve de tendresse à son égard... Soyons réalistes : *Sin City* n'est pas une bédé à mettre entre toutes les mains. Ce récit risque de choquer pas mal de nos lecteurs ! Cela dit, cet album dégage une force, une rage et un désespoir rares et confondants d'intensité ! Le scénariste/dessinateur a choisi de n'utiliser que le noir et le blanc pour dépeindre l'univers, pourtant glauque, de *Sin City*. Assurément, il s'agit d'un chef d'œuvre. À lire donc !



Inoshiro, dieu vivant

Sin City *de Frank Miller. Ed. Vertige Graphic/Rackham Productions.*

Un second album consacré à « la ville du péché » vient de paraître aux USA. Intitulé A Dame to kill for, *il est importé par Album Paris.*



Demon's Crest

Il ne s'est pas brûlé les ailes... Vous vous en brûlerez les doigts !

CAPCOM au sommet de son art avec DEMON'S CREST, le dernier Chef d'Oeuvre de la SAGA DES GHOULS AND GHOSTS !

Le Royaume des Démons était paisible jusqu'au jour où 6 pierres magiques tombèrent du ciel.
Ces pierres étaient tellement convoitées qu'une guerre civile éclatât dans le Royaume. Le combat fit couler beaucoup de sang, jusqu'à ce qu'une gargouille en sortît vainqueur : le célèbre démon rouge Firebrand.
Le sinistre Phalanx attendît sa victoire pour lui vider les Blasons magiques.
Aujourd'hui, c'est à vous d'aider Firebrand à retrouver les pierres et unir le pouvoir du Blason du Démon, avant que le Royaume des Démons ne tombe entre les mains du maléfique Phalanx ! Bienvenue en Enfer...

SUPER NINTENDO CAPCOM

Entertainment System ™

CANNON FODDER

"INUTILE D'ATTENDRE QU'ILS VOUS MARCHENT SUR LES PIEDS...
N'ALLEZ SURTOUT PAS IMAGINER QUE VOUS EN SEREZ VITE DÉBARRASSÉS.
N'ESSAYEZ PAS D'ÉTOUFFER LEURS CRIS.
ET N'OUBLIEZ PAS D'ALLER VOUS LAVER LES MAINS APRÈS..."

"VIVEMENT QU'ILS NOUS FASSENT LE 2 !" SUPER POWER 89%

"UN PETIT CHEF D'ŒUVRE" CONSOLES + 85%

"RIGOLO, DIVERTISSANT ET TRÈS SYMPA" PLAYER ONE 89%

Sensible SOFTWARE

AVAILABLE ON MEGA DRIVE & SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LIMITED
68A LADBROKE GROVE, LONDON W10 5AH
©1993 SENSIBLE SOFTWARE © 1993 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LIMITED.
VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT 23, RUE DE LA CROIX NIVERT 75015 PARIS.